



**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI
106158 PEMATANG JOHAR KECAMATAN LABUHAN
DELI KABUPATEN DELI SERDANG T.A 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

**MUHAMMAD HUSNI
NIM. 361.5.3.091**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI
106158 PEMATANG JOHAR KECAMATAN LABUHAN
DELI KABUPATEN DELI SERDANG T.A 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

**MUHAMMAD HUSNI
NIM. 361.5.3.091**

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing I

Pembimbing II

**Nirwana Anas ,M.Pd
NIP.19761223 200501 200 4**

**H.Pangulu A Karim Nst,Lc, MA
NIP. 19730716 200710 1 003**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 106158 PEMATANG JOHAR**” yang disusun oleh MUHAMMAD HUSNI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

08 April 2019 M
03 Sya’ban 1440 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. Salminawati, S.S, MA
M.Pd
NIP: 197112082007102001

Nasrul Syakur Chaniago, S.S,
M.Pd
NIP: 197708082008011014

Anggota Penguji

1. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

2. Hj. Auffah Yumni, Lc, MA
NIP. 19720623 200710 2 001

3. Dr. Humaidah Hasibuan, MAg
Lc,MA
NIP: 19741111 200710 2 002

4. H.Pangulu Abd.Karim,
Lc,MA
NIP: 19730716 200710 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP.196010061994031002

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : MUHAMMAD HUSNI
NIM : 36.15.3.091
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 08 APRIL 2019
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 106158 PEMATANG JOHAR KEC. LABUHAN DELI KABUPATEN DELI SERDANG T.A 2018/2019

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Nirwana Anas, M.Pd	Pendidikan	Ada : Penambahan Saran	
2.	Hj. Auffah Yumni, Lc, MA	Hasil	Ada : Penambahan Tabel Nilai siswa	
3.	Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag	Metodologi	Ada : Definisi Operasional dan Variabel	
4.	H. Pangulu Abdul Karim, Lc, MA	Agama	Tidak Ada	

Medan, 08 April 2019

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Nomor : Istimewa

Medan, Maret 2019

Lampiran : -

Kepada Yth :

Perihal : Skripsi

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : Muhammad Husni

Nim : 36.15.3.091

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1

Judul Skripsi : **Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V
SD Negeri 106158 Pematang Johar.**

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I

Pembimbing II

**Nirwana Anas ,M.Pd
NIP.19761223 200501 200 4**

**H.Pangulu A Karim Nst,Lc, MA
NIP. 19730716 200710 1 003**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Husni
Nim : 36.15.3.091
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V
SD Negeri 106158 Pematang Johar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil ciplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, Maret 2019

Yang Membuat Pernyataan

Muhammad Husni

Nim : 36.15.3.091

ABSTRAK



Nama : Muhammad Husni
Nim : 36.15.3.091
Pembimbing : PS.1.Nirwana Anas, M.Pd
: PS.2.H.Pangulu Abdul Karim, Lc, MA
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap
Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
IPS Kelas V SD Negeri 106158 Pematang
Johar

Kata Kunci : Model *Role Playing* , Hasil Belajar Siswa

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) Penggunaan Model *Role Playing* pada mata pelajaran IPS, 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

Jenis Penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 106158 Pematang Johar. Sampel ditentukan melalui teknik *Total Sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, maka diperoleh kelas V-A sebagai kelas Eksperimen (dengan menggunakan model *Role Playing*) dan kelas V-B sebagai kelas kontrol (dengan pembelajaran Konvensional). Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS yang dikumpulkan melalui tes *Multiple Choice* (Pilihan Ganda). Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (Uji-t).

Temuan penelitian ini sebagai berikut : 1) Penggunaan model *Role Playing* pada proses pembelajaran IPS dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru topik/masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, siswa melakukan kerjasama untuk memainkan perannya masing-masing, setelah itu masing-masing kelompok yang menjadi penonton maju untuk membacakan dan mempresentasikan kesimpulannya. 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar pada kelas V-A (Eksperimen) yang diberikan perlakuan menggunakan model *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata Post-Test = 85,29 dan hasil belajar siswa kelas V-B (Kontrol) yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 76,02. 3) Berdasarkan hasil uji-t dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $1,739 > 1,690$ ($n=34$) dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 106158 Pematang Johar.

Diketahui Oleh :
Pembimbing I

Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2004

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Puji dan Syukur Atas Kehadirat Allah SWT yang mana telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dan khususnya kepada penulis, sehingga atas Izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019.**

Sholawat Berangkaikan Salam marilah senantiasa kita hadiahkan kepada Nabi besar kita yaitu Muhammad SAW yang mana beliauulah yang membawa kita dari zaman Jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan Ilmu Pengetahuan seperti saat sekarang ini, semoga dengan memperbanyak Sholawat Kita akan mendapatkan Syafa'at (Pertolongan) di Yaumul Mahsyar kelak, Amin Ya Rabbal a'lamin.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekhilafan, hal ini disebabkan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki, Oleh karena itu penulis memohon maaf kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini.

Selanjutnya pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terimakasih Kepada semua pihak yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungan penuh kepada penulis sehingga penulis menjadi berhasil menyelesaikan studi dengan cara menyelesaikan tugas skripsi ini, ole karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Bapak **Prof. Dr. KH.Saidurahman, M.Ag** dan seluruh stafnya.

2. Terimakasih kepada dekan FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M,Pd** dan stafnya.
3. Terkhusus Kepada Ibu **Dr.Salminawati, SS,MA** , selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada kami sebagai anak didik, walaupun ibu dalam keadaan sibuk tetapi masih sempat meluangkan waktu membimbing kami khusus nya Penulis dalam penyelesaian studi di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), semoga Ibu dan keluarga diberikan kesehatan selalu dan keselamatan Dunia dan Akhirat, terimakasih juga kepada seluruh staf-staf Prodi PGMI yaitu Bapak **Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd** selaku sekjur, Mom **Riris NurKholida Rambe, M.Pd**, Kak **Syarifah Aini, S.Pd** , Ibu **Silvi Tabah Hati, M.Si** dan **Pak Ramadhan Lubis, M.Pd**.
4. Terkhusus dan teristimewa Kedua Orangtua penulis yaitu Ibu saya yang bernama Saidah dan Ayah saya yang bernama Jakum Kurniawan, saya sangat mengucapkan terimakasih kepada kedua orangtua saya, karena tanpa mereka mungkin saya tidak bisa sampai saat sekarang ini menyelesaikan studi saya dan menyiapkan Skripsi saya untuk mencapai Gelar Sarjana S1, Jasa kedua orangtua saya tidak akan pernah bisa diganti dan dibayar dengan apapun oleh saya, maka dari itu saya hanya bisa mendoakan semoga Ibu dan Ayah saya diberikan kesehatan selalu dan panjang umur sampai bisa melihat anaknya sukses dan keinginan saya bisa membahagiakan kedua orangtua saya, Lalu saya juga ucapkan terimakasih Kepada adik kandung saya yang paling kecil/anak kedua dari orangtua saya bernama Afifa Humairah karena selalu mensupport saya dalam penyelesaian studi saya, serta seluruh keluarga saya yang tak bisa saya ucapkan satu persatu, semoga seluruh keluarga diberikan kelimpahan rezeki dan kesehatan selalu.

5. Terkhusus juga Ibu **Nirwana Anas, M.Pd** , selaku pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, kritik dan ajaran yang takkan pernah saya lupakan, Walaupun saya baru mengenal ibu di akhir semester, tetapi saya sangat senang dan tak akan melupakan Ibu , Insya allah do'a saya akan selalu menyertai dan Semoga ibu dan seluruh keluarga diberikan kesehatan dan keselamatan Dunia dan Akhirat.
6. Terkhusus juga Bapak **H.Pangulu Abdul Karim, Lc, MA**, Selaku pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, kritik dan ajaran yang takkan pernah saya lupakan, Insya allah do'a saya akan selalu menyertai dan Semoga Bapak dan seluruh keluarga diberikan kesehatan dan keselamatan Dunia dan Akhirat.
7. Ucapan terimakasih juga kepada Ibu kepala Sekolah SD Negeri 106158 Pematang Johar ibu **Tutiani,S.Pd, M.Psi** dan juga kepada ibu Kepsek tempat saya melakukan PPL III yaitu Ibu **Rosdiah, S.Pd** yang selalu mensupport saya, serta guru-guru kelas di SD tersebut.
8. Ribuan Terimakasih juga penulis ucapkan kepada teman-teman saya yaitu Mahasiswa PGMI-5 Stambuk 2015 / teman sekelas saya dalam menuntut ilmu di FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
9. Dan ucapan terimakasih juga saya ucapkan kepada teman seperjuangan saya Terkhusus Lailatul Mubarakah, Ruji Sutinah, Tuti Rezeki Awaliyah Srg, Sri Rahayu Oktaviani, Sartika Damayanti Lubis, M.Rosyid Adnan Amsari, Suwandi, Ahmad Rafi, Lia Aryani, Muhammad Yusuf/ucup, Muhammad Nur Azmi, M zidan Lubis yang selalu mensupport, serta seluruh teman Satu bimbingan dengan saya yaitu Agung Perkasa, Aida, Ade, Aisyah, Maya, dan maaf tidak bisa saya ucapkan satu persatu, dan Seluruh teman PGMI Stambuk

2015 semoga silaturahmi selalu terjaga , dan terkhusus Mutia Sadella, serta teman-teman KKN Kelompok 101 Pantai Labu.

Selain ucapan terimakasih penulis juga memohon maaf kepada seluruh nama yang penulis sebutkan diatas, mana tau dalam kegiatan Pembelajaran ada kesalahan yang penulis perbuat dan dalam kegiatan sosial juga ada kesalahan sekali lagi penulis mohon maaf dan kepada Allah memohon ampun yang sebesar-besarnya, adapun harapan penulis semoga skripsi yang penulis buat ini bermanfaat bagi siapapun yang membacanya dan bisa di manfaatkan sebaik mungkin.

Mungkin ini saja yang bisa penulis sampaikan lebih dan kurang mohon maaf dan apabila ada kesalahan dan kekurangan penulis berharap saran dan kritik dari seluruh pembaca skripsi ini, demikian Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Medan, Maret 2019

Penulis

Muhammad Husni

Nim. 36.15.3.091

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN LITERATUR	9
A. Kerangka Teori.....	9
1. Model Pembelajaran	9
2. Model <i>Role Playing</i>	10
3. Langkah-Langkah Model <i>Role Playing</i>	12
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	14
5. Hakikat Belajar	15
6. Hasil Belajar	17
7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	20
8. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	21
B. Kerangka Pikir.....	23
C. Penelitian Yang Relevan	24
D. Pengajuan Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Desain Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel.....	28
1. Populasi	28

2.	Sampel	29
C.	Defenisi Operasional dan Variabel Penelitian.....	30
a.	Definisi Operasional	30
b.	Variabel Penelitian	31
D.	Teknik Pengumpulan Data	31
1.	Observasi	31
2.	Dokumentasi.....	32
3.	Tes	32
E.	Analisis Data	37
1.	Uji Normalitas	40
2.	Uji Homogenitas.....	41
3.	Uji Hipotesis	42
 BAB IV HASIL PENELITIAN		43
A.	Deskripsi Data	43
B.	Uji Persyaratan Analisis	47
C.	Hasil Analisis Data/ Pengujian Hipotesis	50
D.	Pembahasan Hasil Analisis.....	54
 BAB V PENUTUP.....		56
A.	Kesimpulan	56
B.	Saran	57
 DAFTAR PUSTAKA.....		58
 Lampiran-Lampiran.....		60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa	27
Tabel 3.2 Jumlah Siswa	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pretest dan Post Tes Hasil Belajar	33
Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas Tes	36
Tabel 3.5 Tingkat Kesukaran Soal	37
Tabel 3.6 Daya Pembeda Soal	38
Tabel 4.1 Rekapitulasi Validitas, Reabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Beda Pembeda Soal	44
Tabel 4.2 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.3 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol	47
Tabel 4.4 Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data	49
Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas	49
Tabel 4.6 Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4.7 Hasil Uji t	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, melalui Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik belajar tentang keterampilan sosial dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan dalam lingkungan di dalam lingkup Negara Kesatuan Republik Indonesia. Lembaga pendidikan formal diantaranya sekolah harus menjadi acuan yang terdepan dalam mewadahi proses pembinaan karakter peserta didik. Sekolah sejak dini perlu menekankan pentingnya pendidikan nilai sosial dengan berperan aktif dalam melaksanakan pendidikan nilai sosial. Beberapa fakta menunjukkan bahwa masih banyak dijumpai permasalahan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial antara lain guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif sehingga mengakibatkan peserta didik kurang semangat mengikuti pembelajaran, dan menganggap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membosankan, materinya susah dimengerti, membuat para peserta didik menjadi mengantuk saat pelajaran sedang berlangsung.

“Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.¹

¹ Husni dkk, “*Pelapisan Sosial & Pendidikan Islam*“, Medan : Al-Khairat Centre, h.39

Berdasarkan uraian diatas, maka pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta karakter bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat, membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, lingkungan peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat. Kurikulum 2006 ditingkat SD menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.²

Peserta didik yang dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu peserta didik yang mampu memiliki nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS dikelas V adalah 70. Sementara hasil belajar peserta didik yang ada disekolah masih tergolong rendah yaitu hanya 30% yang melewati

² Ayu Febriana, E- Jounal PGSD Kependidikan Dasar, Vol:1 No: 2 Tahun 2011

Kriteria Ketuntasan Minimal. hal ini peneliti ketahui dari hasil pengamatan dan wawancara langsung kepada guru kelas V yang terdiri dari 68 siswa disekolah tersebut. Berdasarkan capaian nilai tersebut dapat kita ketahui bersama bahwa penguasaan materi tidak tuntas.

Perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar pun menjadi lebih efektif. Berbagai permasalahan yang terjadi didalam kelas itu dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. maka untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menarik semangat dan minat belajar peserta didik untuk mempelajari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Model *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat Untuk *Role Playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai.³ Model ini dirancang oleh Fenie dan Heorge Shafteel (1984) yang dapat membuat peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminannya dalam perilaku, dan model ini juga untuk membantu peserta didik mengamati perilaku sosial.⁴

Penggunaan model ini dapat membuat peserta didik berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru.

³ Sanjaya Wina “ *Strategi Pembelajaran* “ Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana, h.161

⁴ Yusnaldi Eka, 2018 “ *Pembelajaran IPS MI/SD*” , Medan: CV.Widya Puspita, h.148

Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang dapat membuat peserta didik tidak bosan dan lebih mudah memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan perasaan senang. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dan dengan menggunakan model ini maka tercapailah tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial seperti yang tertera dalam kurikulum 2006 pada tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial yang pertama kali yaitu dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan model *Role Playing* maka peserta didik dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

Penelitian tentang model *Role Playing* yang dilakukan oleh Fitriana Eliska menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan model *Role Playing* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran Konvensional.⁵ Margaretha Lidya Sumarni juga melakukan penelitian tentang *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 15 sui Raya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.⁶ Tria Rossyta Dewi, dkk, juga melakukan penelitian yang menyatakan bahwa terdapat

⁵ Fitriana Eliska 2018, "Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap hasil belajar ips kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung ". File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 15 Januari 2019

⁶ Margaretha Lidya Sumarni, "*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Pembelajaran PKN Siswa Kelas V sekolah Dasar*", E-Journal PGSD Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 3 No 8 Tahun 2014

perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas eksperimen dan pada kelas kontrol, perbedaan tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 16,17 dan rata-rata skor hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional sebesar 14,60, dapat kita lihat lebih tinggi yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.⁷ Penelitian yang dilakukan juga oleh Novita Ayu Wardhani dkk, menyatakan bahwa model *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari post-test rata-rata yang diperoleh oleh peneliti tersebut, yaitu pada kelas eksperimen (Kelas yang mendapatkan perlakuan) didapatkan rata-rata 79,95 sedangkan pada kelas kontrol didapat data 74,20 rata-rata nilai kelas, hal tersebut dapat kita ketahui bahwa ada pengaruh saat model tersebut diterapkan.⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Ardian Bintara juga menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V di SD negeri 3 Blondo.⁹

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “ ***Pengaruh Model Role Playying Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2018/2019*** ” dengan harapan dengan

⁷ Tria Rosyta Dewi,dkk, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017*”, E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol:5 No:2 Tahun 2017

⁸ Novita Ayu Wardhani, Dkk, 2016, “ *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil belajar IPS Peserta didik kelas V SD*”, File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 28 Maret 2019

⁹ Ardian Bintara, 2013, *Pengaruh Model Role Playing Terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Blondo 3*, File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 15 Januari 2019

menerapkan model ini peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya menjadi semakin meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa merasa belajar Ilmu Pengetahuan Sosial itu sulit, membosankan, dan mengantuk
2. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial rendah
3. Rendahnya keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses belajar
4. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
5. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat masih sering dilakukan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Model *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri 106158
2. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil Belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 106158

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara Model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V di SD Negeri 106158
2. Untuk mengetahui penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Negeri 106158

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi peneliti, guru, dan peserta didik manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial , dan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional dan bertanggung jawab

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang model pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah, menerima dan memahami materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga dapat meningkatkan hasil Belajar

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran

Knapp (Gunter et, al, (1996) Mendefinisikan an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes. Joyce & weil (1980) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran.¹⁰

Secara Umum Strategi atau Model Pembelajaran mempunyai pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Apabila dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹¹

Model Pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model atau pun strategi harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena masing-masing pembelajaran memiliki tujuan dan prinsip

¹⁰ Mohammad Syarif Soemantri, “*Strategi Pembelajaran* “Teori Praktik di tingkat pendidikan Dasar” (Jakarta : Rajagrafindo Persada), h.37

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain , *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2013, h.5

yang berbeda-beda, dengan memilih model pembelajaran yang tepat, seorang guru selain dapat menentukan hasil lulusan dari lembaga pendidikan juga merupakan landasan keberhasilan lembaga pendidikan serta menjadi pengalaman yang disenangi anak didik.

2. Model *Role Playing* (Bermain Peran)

Role Playing atau bermain peran merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik terhadap materi, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan meernakannya sebagai tokoh hidup atau benda mati yang dalam pelaksanaannya dilakukan lebih dari satu orang, semua tergantung pada apa yang diperankan. Selama proses pembelajaran dengan model *Role Playing* peserta didik dapat mengeksplorasi secara langsung, hubungan-hubungan antar manusia, mengeksplorasi perasaan-perasaan dan sikap-sikap.¹² Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap, empati, simpati, rasa marah, senang, dan perasaan lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

Role Playing atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin

¹² Tria Rosyta , *E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol:5 No:2 Tahun 2017, h.7

muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat Untuk *Role Playing* memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai.¹³

Role Playing (Bermain Peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimesi pendidikan individu maupun sosial. Model ini juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok peserta didik yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan oleh guru, Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.¹⁴

Dari teori diatas dapat kita ketahui bahwa *Role Playing* merupakan suatu model atau pun cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam suatu pembelajaran. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dilakukan dengan pemeranan dirinya menjadi suatu tokoh hidup maupun benda mati. Seperti yang kita ketahui dari teori diatas bahwa permainan model ini dilakukan dengan lebih dari satu orang (Kelompok) tergantung dari apa yang diperankan oleh tiap individu.

Berdasarkan pemaparan yang ada di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Model *Role Playing* merupakan model yang sangat baik diterapkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa dengan cara memainkan peran-peran tokoh yang ada dalam suatu pembelajaran, sehingga dengan model pembelajaran ini siswa-siswi dapat langsung melibatkan keterampilan emosionalnya, yang dapat

¹³ Sanjaya Wina, 2011, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana, h.161

¹⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2015) h.115

membuat siswa-siswi dapat langsung masuk dengan pembelajaran yang sedang dipelajari.

3. Langkah-Langkah Model *Role Playing*

Langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran bermain peran ialah; a) Pemanasan (warming up), b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamatan (observer), d) menata Panggung, e) memainkan peran, f) Diskusi dan evaluasi. g) memainkan peran ulang (manggung ulang), h) diskusi dan evaluasi kedua, dan i) Berbagi pengalaman dan kesimpulan. untuk lebih jelasnya langkah-langkah tersebut dibahas secara berurut seperti berikut ini:

1. Tahap Pertama

- 1) Guru memperkenalkan peserta didik pada suatu permasalahan yang bagi semua orang merasa perlu untuk mempelajari dan menguasainya.
- 2) Menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi peserta didik atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca didepan kelas.

2. Tahap Kedua

- 1) Guru dan peserta didik membahas karakter setiap pemain menentukan tokoh yang akan memainkannya.
- 2) Dalam memilih pemain terdapat dua cara : (1) jika peserta didik aktif, peserta didik yang mengusulkan peran yang akan dimainkannya, (2) jika peserta didik pasif gurulah yang memilih peserta didik yang sesuai dengan peran yang akan dimainkannya.

3. Tahap Ketiga

1. Guru dan peserta didik mendiskusikan tempat dan cara peran itu akan dimainkan serta mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan.
2. Penataan panggung dapat diatur secara sederhana, yaitu hanya membahas scenario (Tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran.

4. Tahap Keempat

Guru menunjukkan beberapa peserta didik sebagai pengamat. Namun perlu dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlihat aktif dalam mengamati permainan peran.

5. Tahap Kelima

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awal permainan akan banyak peserta didik yang bingung memainkan perannya atau tidak sesuai dengan peran yang harus ia perankan. Oleh karena itu jika terjadi permainan peran yang terlalu jauh keluar dari scenario atau jalur yang telah ditetapkan, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk sesuai perannya.

6. Tahap Keenam

Guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, seperti ada peserta didik yang minta berganti peran atau alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7. Tahap Ketujuh

Pada permainan peran ulang ini, seharusnya lebih baik, peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenarionya.

8. Tahap Kedelapan

Guru mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.¹⁵

¹⁵ Yusnaldi Eka, 2018 “ *Pembelajaran IPS MI/SD* ” , Medan: CV.Widya Puspita, h.157-158

Berdasarkan dari beberapa langkah-langkah dalam pemakaian model *Role Playing*, peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan model ini secara garis besar hampir sama, seperti yang peneliti temukan pada langkah-langkah model *Role Playing* yang terdapat pada buku pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI/SD yang dimana model tersebut memang bisa diterapkan di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, inilah yang menjadi acuan peneliti dalam menyusun langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah Dasar kelas V.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Menurut Roestiyah Kelebihan teknik *role Play* antara lain, yaitu : (1) Memberikan kesempatan pada siswa didalam menghadapi masalah sosial, menempatkan diri pada orang lain, (2) meluaskan pandangan siswa, (3) memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain, beserta masalahnya menempatkan diri sendiri ditempat orang lain. Selain pendapat yang dikemukakan oleh Roestiyah, terdapat beberapa kelebihan dalam teknik *Role Play*, yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup.¹⁶ Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, dan membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawananan sosial yang tinggi.

Kelemahan *Role Playing* yaitu apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan akan mengacaukan berlangsungnya proses pembelajaran

¹⁶ Kartini Tien, E Journal “ *Pendidikan Dasar* “ Nomor : 8 Oktober 2007, h.2

karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama, penggunaan waktu yang relatif banyak atau panjang, pengkondisian kelas yang ekstra dalam proses pembelajaran, tidak semua mata pelajaran dapat disajikan melalui model ini.¹⁷

5. Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses perubahan dari seorang individu yang didapatkan dari pengalaman untuk mencapai tujuan belajar yang biasa kita sebut sebagai hasil belajar. Belajar merupakan suatu kebutuhan hidup manusia yang penting dalam usahanya untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam kehidupan. Tanpa belajar seorang manusia akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan tuntutan hidup yang berubah-ubah. Belajar juga merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat.¹⁸

Eveline dan Nara mengatakan, belajar adalah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi: a) Bertambahnya jumlah pengetahuan, b) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, c) adanya penerapan pengetahuan, d) menyimpulkan makna, e) menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas.¹⁹

Islam sebagai *Rahmah lil al-amin* sangat mewajibkan umatnya untuk selalu belajar. Bahkan Allah mengawali menurunkan Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia dengan ayat yang memerintahkan Rasul-Nya Muhammad SAW untuk membaca (*Iqra'*). *Iqra'* merupakan salah satu perwujudan dari aktifitas

¹⁷ *Ibid*, h.96

¹⁸ Sadiman Arif dkk, “ *Media Pendidikan* “ Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta : Rajagrafindo Persada , h.2

¹⁹ *Ibid*, h.2

belajar. Dan dalam arti luas dengan *iqra'* pula manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan memperbaiki kehidupannya, karena itu dalam Al-Qur'an Allah Swt menyeru kepada manusia untuk membaca, Seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq' ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ أَكْرَمَ ۚ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) Nama Tuhanmu yang menciptakan , Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam . Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tak diketahuinya “. (Qs.Al-Alaq' 1-5).²⁰

Berdasarkan Pendapat diatas maka penulis dapat simpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah suatu perubahan yang terjadi kepada seorang individu setelah melakukan suatu kegiatan tertentu. Hal yang penting dalam belajar adalah proses karena didalam proses tersebutlah manusia akan mendapatkan pengalaman yang dapat menghasilkan perubahan yang positif kepada individu tersebut.

²⁰ Departemen Agama RI, 2016, *AL-Qur'an dan Terjemahnya*, Bogor : Sabiq, h.597

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan peranan yang sangat penting dalam proses atau pun kegiatan pembelajaran. Dengan adanya hasil belajar yang dilakukan dengan cara penilaian dapat memberikan kepada seorang guru informasi tentang sejauh manakah siswa-siswi nya memperoleh pengalaman atau ilmu yang diajarkan seorang guru selama ini, dengan adanya informasi tersebut guru akan mudah untuk melanjutkan kegiatan selanjutnya dengan cara menyiapkan suatu perencanaan kedepan agar bisa lebih meningkatkan lagi proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik lagi. Maka dari itu antara proses dengan Hasil merupakan dua hal yang tentu tidak dapat dipisahkan, karena dapat kita ketahui bahwa hasil belajar selalu dipengaruhi oleh proses belajar / pengalaman belajar.

Dapat kita ketahui secara bersama bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang memberikan anak kemampuan dari proses tersebut yang didapatkan melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan proses perubahan dari seorang individu yang didapatkan dari pengalaman untuk mencapai tujuan belajar yang biasa kita sebut sebagai hasil belajar. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar, peserta didik yang berhasil nanti dalam kegiatan belajar adalah peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Seorang individu atau peserta didik yang berhasil dalam kegiatan belajar akan lebih mudah dalam menjalankan kehidupannya, karena seorang yang belajar telah memiliki ilmu yang dapat diterapkannya dalam kehidupannya sehari-hari. dalam Al-Qur'an Allah swt menjelaskan dan menjanjikan bahwa usaha belajar

yang dilakukan oleh manusia akan mendapatkan kedudukan yang lebih baik dari orang-orang yang tidak berilmu, seperti yang dijelaskan Allah swt dalam QS.Al-Mujadallah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan didalam Majelis-Majelis” Maka Lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan Apabil dikatakan,”Berdirilah Kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat, Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan . (Qs.Al-Mujadalah:11).²¹

Tafsir dari ayat diatas yaitu, “Janganlah kamu mengira bila kamu memberikan kelapangan kepada saudaramu yang datang atau bila dia diperintahkan untuk keluar, lalu dia keluar, akan mengurangi haknya, bahkan itu merupakan ketinggian da perolehan martabat di sisi Allah, sedangkan Allah tidak akan menyia-nyiakan hal itu, bahkan Dia akan memberikan balasan kepadanya didunia dan akhirat. Karena orang yang merendahkan diri kepada Allah, maka Allah akan mengangkat derajatnya dan akan mempopulerkan namanya. “ Dan

²¹ Departemen Agama RI, 2016, *Al-Qur'an dan terjemahnya* , Bogor : Sabiq ,h.542

Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan “, Yaitu, Maha mengetahui orang yang berhak untuk mendapatkan hal itu dan orang yang tidak berhak untuk mendapatkannya.²²

Dari ayat di atas dapat kita ketahui bahwa Allah swt akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu, sementara orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan itu didapatkan dari proses belajar yang dapat memberikan hasil belajar, sehingga dari hasil belajar tersebutlah seorang individu mendapatkan ilmu pengetahuan.

Teori Bloom mengatakan bahwa Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu, Kognitif (Hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), Afektif, (Hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai), dan Psikomotorik (Hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi Neuromuscular). Menurut Nurmawati, hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya.²³

Melalui pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan melalui proses belajar, seorang individu akan mendapatkan perubahan sebagai dari hasil belajar yang dapat kita lihat melalui pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kemampuan dan yang lainnya yang merupakan

²² Syaikh Muhammad Ali-Ash-Shabuni, 2013 Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir, Bandung: Jabal, h.486

²³ Nurmawati “*Evaluasi Pendidikan Islam*” Edisi Revisi, Bandung : Cita Pustaka Media, h.53

aspek yang ada pada diri individu. Dan hasil belajar akan meningkat jika seorang individu berupaya untuk merubah keadaan dirinya menjadi yang lebih baik.

7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat dari tiga Aspek yaitu Pengetahuan, Keterampilan dan sikap. Berhasil atau tidaknya proses belajar terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, Menurut *Asri Budiningsih* ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut; 1) Faktor Internal (Faktor yang berasal dari dalam diri siswa); 2) Faktor Eksternal (Faktor yang berasal dari luar diri siswa); Faktor internal meliputi kecerdasan, kemampuan, bakat, motivasi, Kesehatan, minat dan lain sebagainya. Sedangkan faktor Eksternal meliputi lingkungan alam, sosial-ekonomi, guru, metode mengajar, kurikulum, program, materi pelajaran, sarana dan prasarana. Faktor-faktor inilah yang dapat menjadi penghambat maupun penunjang.²⁴

Yang berhubungan dengan faktor internal contohnya Kesehatan, dapat kita ketahui bahwa seseorang yang sehat jasmani dan rohaninya maka akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. contoh jasmani yang nyata yang biasa kita temukan di kehidupan nyata, jika kita dalam keadaan kurang sehat, misalnya demam dan dialami dengan pusing kepala, maka ini akan mempengaruhi semangat kita untuk belajar, dapat membuat kita tidak bergairah untuk belajar. contoh rohani yang biasa kita temukan pada diri kita yaitu pada saat terganggu pikiran, memiliki perasaan yang kecewa disebabkan sesuatu hal, maka ini juga akan berdampak pada semangat kita untuk belajar.

²⁴ Ika Ratih Sulistiani, *Journal Ilmiah Kependidikan dan Keislaman FAI UNISMA*, Volume 10 No.2 November 2016

Faktor dari keluarga juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam kehidupan berkeluarga pasti ada Ayah, Ibu, Kakak dan adik, serta sanak family yang menjadi penghuni rumah, di dalam keluarga tak terlepas dari orangtua yang membina kita langsung dan menjadi tanggung jawab yang besar di dalam anggota keluarga untuk menjadikan anggota keluarga menuju ke arah yang lebih baik, yang dilakukan dengan cara memperhatikan pendidikan seorang anak, jika ada orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya misalnya tidak mau membimbing anak ketika anak memiliki pekerjaan rumah yang telah diberikan oleh guru, mungkin disebabkan karena orang tua nya sibuk, maka seroang anak akan malas untuk belajar karena tidak dibimbing langsung oleh orangtuanya.

Faktor tersebut dapat diketahui sangat besar pengaruhnya terhadap upaya pencapaian hasil belajar siswa , dan sangat mendukung terselenggaranya kegiatan belajar mengajar , sehingga apa yang ingin dicapai seorang individu dapat tercapai dengan baik.

8. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial Menurut Wahyudi adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarkat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial lebih ditekankan pada masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka

mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampak terhadap kelangsungan hidup manusia.²⁵

Kurikulum 2006 ditingkat SD menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.²⁶ Maka dari itu peserta didik dapat belajar mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan baik secara pribadi maupun kehidupan bermasyarakat melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. dapat dikatakan bahwa Ilmu pengetahuan Sosial merupakan salah satu bagian dalam sistem pendidikan di Indonesia serta merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar.

Tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MI/SD yang lebih spesifik bisa di telaah sebagai berikut; 1) Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, Geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis; 2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial; 3) Membangun komitmen dan kebesaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4)

²⁵ Dessy Anggraeni, *E Journal Kependidikan Dasar*, Semarang : Vol:1 No: 2, 2-Februari 2011

²⁶ Ayu Febriana, *E- Jounal PGSD Kependidikan Dasar*, Vol:1 No: 2 Tahun 2011

Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.²⁷

Agar tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar dapat tercapai dengan sesuai harapan guru, maka guru harus memiliki paradigma baru dalam proses pembelajaran yang bermula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif berpusat pada peserta didik agar berkembang kemampuan berfikir peserta didik yang kritis, dan dapat memecahkan masalah dan keterampilan sosial.

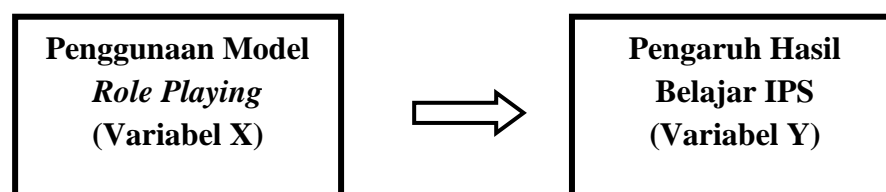
B. Kerangka Pikir

Seorang peserta didik yang dikatakan berhasil dalam pembelajaran apabila terdapat perubahan dalam diri peserta didik tersebut, hal ini dapat diketahui setelah melakukan proses belajar mengajar dan apabila tidak terdapat perubahan sedikitpun maka dapat dikatakan peserta didik belum berhasil dalam kegiatan belajar. dapat kita ketahui secara bersama bahwa keberhasilan dari seorang pelajar yaitu diukur dari nilai yang peserta didik peroleh. Apabila seorang peserta didik memperoleh nilai yang rendah maka dapat dikatakan ia belum berhasil dalam belajar dan harus lebih giat belajar lagi, tetapi apabila ia mendapatkan nilai yang tinggi, maka peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam belajar, dan peserta didik harus mempertahankan atau menambah lagi ilmu yang telah diperolehnya dari proses pembelajaran tersebut.

Salah satu model yang tepat ketika mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD yaitu menggunakan model pembelajaran *Role*

²⁷ *Ibid*, h.4

Playing, karena dengan model ini diharapkan peserta didik mampu bermain langsung atau ikut berperan langsung, agar tercapailah tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu mampu bekerja sama dalam sosial, seperti halnya metode *Role Play* yang membuat peserta didik bersosialisasi langsung dengan temannya melalui komunikasi yang disusun guru dalam hal pemeranan atau peragaan. Harapan peneliti dengan menggunakan *Role Playing* ini semoga peserta didik dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar agar hasil belajar peserta didik juga dapat meningkat.



C. Penelitian Yang Relevan

1. Fitriana Eriska Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dengan judul “ Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung”, Penelitian ini berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada mata pelajaran IPS Di kelas 5 SD Negeri 106158 pematang Johar, dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan strategi *Role Playing* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan strategi Everyone Is teacher Here (semua bisa

jadi guru), perbedaan dari penelitian ini bahwa pada penelitian yang dilakukan oleh Fitriana ini ia akan menerapkan dua metode yaitu *Role Play* dan *Everyone Is teacher Here*, sementara peneliti akan menerapkan Model *Role Play* di kelas Eksperimen dan Pembelajaran Konvensional dikelas kontrol.

2. Ardian Biantara Jurusan Pendidikan Pra sekolah dan Sekolah Dasar dari UNY, dengan judul “Pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Pada siswa Kelas V SD Negeri 3 Blondo kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang, Penelitian yang dilakukan oleh Ardian ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD negeri tersebut.
3. Tria Rossyta Dewi, dkk, juga melakukan penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS pada siswa kelas eksperimen dan pada kelas kontrol, perbedaan tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 16,17 dan rata-rata skor hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional sebesar 14,60, dapat kita lihat lebih tinggi yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
4. Novita Ayu Wardhani, dkk juga melakukan penelitian yang menyatakan bahwa Model Role Playing memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di SDN 11 Pontianak Kota dapat dilihat dari nilai post test yang diperoleh di kelas perlakuan yaitu 79,95 rata-rata nilai dan 74,20 rata-rata nilai di kelas kontrol.

5. Ratna Puspita Dewi, juga melaksanakan penelitian yang berjudul “
Pengaruh Model *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi dan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, pada penelitian yang dilakukan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa sehingga dengan model tersebut siswa mampu melewati nilai KKM yang ada di sekolah.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu mendapatkan pengujian dalam penelitian. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penerapan Model Role Playing terhadap Hasil belajar siswa pada bidang studi IPS di SD Negeri 106158

Ha : Terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi IPS di SD Negeri 106158

BAB III

METODE PENELITIAN

A. DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi eksperimen* yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap semua variabel yang relevan. Pengontrolan hanya dilakukan terhadap satu variabel saja , yaitu variabel yang paling dominan.²⁸

Desain dalam penelitian ini, variabel bebas diklasifikasikan menjadi 2 (dua) sisi, yaitu model *Role Playing* (A₁) dan Pembelajaran Konvensional (A₂), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Pendekatan Pembelajaran Hasil Belajar	Model Role Playing (A ₁)	Pembelajaran Konvensional (A ₂)
	A ₁ B	A ₂ B

Keterangan :

²⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, h.59

A_1A = Hasil belajar IPS yang diajar menggunakan model *Role Playing*

A_2B = Hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Pada kedua kelas diberikan materi yang sama. Kelas eksperimen (V-A) diberi perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* dan kelas kontrol (V-B) diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran yang konvensional.

B. POPULASI DAN SAMPEL

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti.²⁹ Sugiyono mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁰ Dan populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019 pada semester genap. Siswa kelas kontrol berjumlah 34 orang, dan kelas eksperimen berjumlah 34 orang, dan rincian populasi tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

²⁹ Salim, 2018, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka media, h.114

³⁰ Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta h.80

Tabel 3.2**Jumlah Siswa Kelas VA dan VB SD Negeri 106158 Pematang Johar**

Kelas	Jumlah siswa
V-A	34
V-B	34
Jumlah	68

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 106158 Pematang Johar

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).³¹ Maka agar diperoleh sampel yang cukup representatif digunakan teknik *Total sampling*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini untuk diberikan pembelajaran dengan model *Role Playying* yaitu 34 siswa yaitu kelas V A.

Teknik *Total Sampling* merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat dijangkau oleh peneliti atau objek populasi kecil dan keseluruhan populasi merangkap sebagai sampel penelitian. Maka sampel yang diteliti ada dua kelas yaitu VA yang menjadi kelas eksperimen dan akan diberikan tindakan menggunakan model *Role Playying*, dan V B yang menjadi kelas kontrol (pembanding) dengan tidak diberikan tindakan seperti kelas eksperimen melainkan hanya menggunakan pembelajaran Konvensional.

³¹*Ibid*, hal. 118

C. DEFINISI OPERASIONAL DAN VARIABEL PENELITIAN

a. Defenisi Operasional

Adapun defenisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Model Pembelajaran Role Playing Merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Penggunaan model ini dapat membuat peserta didik berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-teman untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Model ini dapat membuat peserta didik belajar lebih aktif, kreatif serta mampu membuat siswa saling bekerja sama dengan temannya, sehingga pembelajaran tidak menjadi bosan dan menyenangkan.
- b. Hasil belajar IPS adalah hasil atau kemampuan yang dicapai siswa melalui tes dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target pencapaian pembelajaran. Tes yang dilakukan merupakan tes objektif yang berupa pilihan ganda, dan tes pilihan ganda merupakan tes yang jawabannya tersebut harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban a,b,c dan d.

b. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua Variabel, yaitu Variabel bebas (X), dan variabel terikat (Y), dan rinciannya yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*.
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa pengetahuan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi, yaitu peneliti mengamati secara langsung terhadap objek yang sedang ditelaah adapun data yang dapat diobservasi adalah mengenai kegiatan guru dalam melaksanakan tugas mengajar, serta kegiatan siswa dalam belajar, gunanya untuk mengetahui keadaan proses pembelajaran dan permasalahan yang

terjadi pada saat pembelajaran di kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Supersemar (Surat Perintah Sebelas Maret) misalnya adalah dokumen politik yang tercatat peristiwa penting yang terjadi, semua dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang bersangkutan perlu dicatat sebagai sumber Informasi.³²

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar, letak geografis sekolah, nilai KKM pada mata pelajaran IPS, dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru.

3. Tes

Tes merupakan alat pengumpulan data yang tepat digunakan peneliti untuk mengetahui hasil belajar Kognitif IPS di SD Negeri 106158 Pematang Johar. Tes ini merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntut penemuan tugas-tugas kognitif.³³ Tes digunakan dalam penelitian bersifat primer karena tes merupakan data utama pada penelitian.

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri 106158 dari segi kognitif yakni berupa lembar tes terbentuk soal *Multiple Choice* atau pilihan berganda sebanyak 20 soal. Tes ini digunakan

³² *Ibid*, h.146

³³ *Ibid*, h.141

untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Instrumen tes *MultipleChoice* atau pilihan berganda untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri 106158.

Dalam penelitian ini menggunakan ranah kognitif Taksonomi Bloom dengan menggunakan tes hasil belajar siswa dengan ketentuan C1-C4. Adapun kisi-kisi untuk mengetes hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pretest dan Postest Hasil Belajar

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikat or Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1.	Mengidentifikasi upaya diplomasi bangsa Indonesia dalam mempertahankan Kemerdekaan	1) Menyebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan.	C1 C2	1,5,9,10,16 4,6	5 2
2.	Mendeskripsikan Perjuangan Tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	2) Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	C1 C2	2,3,14,15,17,8 28	6 1
		3) Menyebutkan usaha-usaha diplomatik yang dilakukan pemimpin bangsa untuk mempertahankan kemerdekaan	C1 C2 C3	21,22,23,24,25 7,27 26	5 2 1
		4) Menunjukkan sikap	C1	11,19,18	3

		menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan	C3	12,13,20,29,30	5
--	--	---	----	----------------	---

Keterangan: (Taksonomi Bloom)

C₁ = Mengingat (Remember)

C₂ = Memahami (Understand)

C₃ = Mengaplikasikan (Apply)

C₄ = Menganalisis (Analyze)³⁴

Untuk mengetahui keabsahan tes maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data terlebih dahulu divalidkan oleh para ahli . para ahli yang dimaksud adalah orang yang memiliki kompetensi untuk memberikan penilaian, yaitu Bapak/Ibu dosen bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi penilaian yang baik yaitu mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut:

a. Validitas Tes

Seperti yang dinyatakan Sugiyono Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut baik karena dapat digunakan untuk apa yang seharusnya

³⁴ Nurawati,2016, “Evaluasi Pendidikan Islam” Bandung : Citapustaka Media, h.54

diukur.³⁵ Untuk menguji validitas tes yang gunakan rumus korelasi product momen sebagai berikut.³⁶

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

X = Skor butir

Y = Skor total

R_{xy} = Koevisien validitas tes

N = Banyak siswa

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment* dan juga dengan menggunakan formula guilfort yaitu setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$. Siswa kelas VI SD Negeri 106158 Pematang Johar yang berjumlah 34 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

b. Reliabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:³⁷

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{S^2 - pq}{S^2} \right)$$

³⁵ Fitriana Eliska, 2018, "Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap hasil belajar ips kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. Diakses 15 Januari 2019

³⁶ Suharsimi Arikunto, 2013, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, h.87

³⁷ Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, h.115

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

N = Banyak soal

P = proporsi yang menjawab item dengan benar

Q = proporsi yang menjawab item dengan salah

Σ_{pq} = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

**Tabel
3.4
Tingkat Reliabilitas Tes**

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:³⁸

$$S^2 = \frac{X^2 - \frac{X^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 = Varians total yaitu skor total

ΣX = Jumlah skor total (seluruh item)

c. Tingkat Kesukaran Total

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.³⁹ Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:

³⁸Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h.100

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah siswa peserta tes

Hasil penelitian indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel
3.5
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Terlalu sukar
0,30 – 0,70	Cukup (sedang)
0,70 – 1,00	Mudah

d. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah.⁴⁰

Untuk menghitung data pembeda soal digunakan rumus yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda soal atau indeks diskriminasi

³⁹ Ibid, h.116

⁴⁰ Ibid, h.118

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingin, P sebagai indeks kesukaran)

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel

3.6

Indeks Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0.0 – 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, pictogram, perhitungan modus, median,

mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentasi.⁴¹

1. Menghitung rata-rata (*mean*) skor dengan rumus:⁴²

$$X = \frac{X_i}{n}$$

Keterangan:

X = Mean (rata-rata)

X_i = Nilai X ke i sampai ke n

n = Jumlah Individu

2. Menghitung Standar Deviasi (Simpangan Baku)

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:⁴³

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$ = tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$ = semua skor dijumlahkan, dibagi N kemudian dikuadratkan.

Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁴⁴ Analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian

⁴¹*Ibid*, h.232

⁴²Indra Jaya, h.83

⁴³Suharsimi, h.289

⁴⁴Sugiyono, h.209

normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan Teknik analisis *Liliefors*, sedangkan uji analisis homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Dan Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu, uji ini digunakan untuk menguji hipotesis yang kebenarannya dapat diterima atau tidak , dapat dilihat sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{1-x}{SD}$$

Keterangan:

X = rata-rata sampel

S = simpangan baku (standar deviasi)

- b. Menghitung Proporsi $F_{(zi)}$ yaitu:

$$S_{(zi)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

- c. Menghitung selisih $F_{(zi)} - S_{(zi)}$, kemudian harga mutlaknya.
- d. Bandingkan dengan L_o dan l tabel, ambillah harga paling besar disebut L_o untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_o dengan L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:

(1) Jika $L_o < L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi berdistribusi normal.

(2) Jika $L_o \geq L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.⁴⁵

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Nilai F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-i dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membandingkan adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.⁴⁶

⁴⁵ Harun Sitompul, dkk, 2017, Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan, Medan : Perdana Publishing, h.99

⁴⁶ *Ibid*, h.261

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan rumus:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{n_1 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S_1^2 + \frac{n_2 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S_2^2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

Keterangan:

- T = Distribusi T
- X_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen
- X_2 = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol
- n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen
- n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol
- S_1^2 = Varians kelas eksperimen
- S_2^2 = Varians kelas kontrol
- S^2 = Varians dua kelas
- S = Standar deviasi gabungan dari dua kelas sampel

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria pengujian pada taraf signifikan (α) = 0,05 yaitu:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 106158

Pematang Johar

- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar tahun pelajaran 2018/2019. Teknik penarikan sampel pada penelitian ini yaitu *Total Sampling* sehingga objek penelitian yang dapat dijangkau oleh peneliti atau objek populasi kecil dan keseluruhan populasi merangkap sebagai sampel penelitian, dan keseluruhan sampel berjumlah 68 peserta didik. Maka ada dua kelas Kelas yang dipilih sebagai sampel yaitu kelas V-A yang dikatakan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 34 peserta didik dan kelas V-B sebagai kelas Kontrol yang berjumlah 34 peserta didik.

Pengambilan data diperoleh dari tes yang peneliti berikan kepada kelas yang terpilih sebagai sampel. Penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol di SD Negeri 106158 Pematang Johar dilakukan pada tanggal 26 Februari-18 Maret 2019 sebanyak tiga kali pertemuan. Dengan rincian 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 3 kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2x35 menit (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Peristiwa Kemerdekaan/ Sejarah memperjuangkan kemerdekaan. Sebelum penelitian terlebih dahulu dilakukan tes Validasi kepada siswa kelas VI-A untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian.

2. Deskripsi Data Instrumen Tes

Pada penelitian ini, peneliti memilih kelas VI-A sebagai uji coba tes yang telah di validitas oleh Bapak Dosen Ismail, M.Si sebagai validator untuk memvaliditas tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar IPS siswa. dari hasil perhitungan validasi tes *lampiran 7*, dengan rumus *Korelasi Product Momen* ternyata dari 30 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 20 soal valid dan 10 soal tidak valid.

Setelah perhitungan validasi diketahui maka selanjutnya dilakukan perhitungan reabilitas. Dari hasil perhitungan reabilitas *Lampiran 8*, dengan menggunakan rumus *K-R 20* diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel. . Langkah selanjutnya adalah dengan menghitung tingkat kesukaran dari tiap soal. Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal *Lampiran 9* maka soal dinyatakan 1 soal mudah dan 29 soal dinyatakan Cukup (Sedang). Langkah terakhir adalah menghitung daya beda tiap soal. Setelah dilakukan perhitungan daya beda *Lampiran 10* terdapat 24 soal Baik sekali, 3 soal kategori Baik, 2 soal cukup, dan 1 soal jelek.

Dari hasil perhitungan validitas, reabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal maka peneliti menyatakan 20 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa.

Tabel 4.1. Rekapitulasi validitas reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal

No Soal	Validitas	Reabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keputusan
1	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
2	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
3	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
4	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
5	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima

6	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
7	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
8	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
9	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
10	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
11	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
12	Tidak Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Tolak
13	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
14	Tidak Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Tolak
15	Tidak Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Tolak
16	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
17	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
18	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
19	Tidak Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Tolak
20	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
21	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
22	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
23	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
24	Tidak Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Tolak
25	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
26	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
27	Tidak Valid	Reliabel	Baik sekali	Mudah	Tolak
28	Tidak Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Tolak
29	Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Terima
30	Tidak Valid	Reliabel	Baik sekali	Sedang	Tolak

3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 20 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model *Role Playing*. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre-Test	Pos-Test
Jumlah Siswa	34	34
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1300	2900
Rata-Rata	38,23	85,29
Standar Deviasi	15,04	22,36
Varians	226,488	500,286
Nilai Maksimum	60	100
Nilai Minimum	10	65

Tabel 4.2 menunjukkan hasil pre-test, dengan nilai rata-rata 38,23 dengan standar deviasi 15,04 dan setelah diajarkan dengan *Role Playing*, diperoleh rata-rata 85,29 dengan standar deviasi 22,36.

4. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Untuk kelas kontrol, sebelum dilakukan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post- test pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre-Test	Pos-Test
Jumlah Siswa	34	34
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1310	2585
Rata-Rata	38,52	76,02
Standar Deviasi	15,32	21,12
Varians	234,813	446,380
Nilai Maksimum	65	95
Nilai Minimum	20	50

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre-test 38,52 dengan standar deviasi 15,32 dan setelah diajarkan dengan pembelajaran konverensial diperoleh rata-rata 76,02 dengan standar deviasi 21,12.

B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji persyarat yang meliputi:

1. Uji Normalitas

Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik liliefors, yaitu suatu teknik uji analisis ini mengambil nilai hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Berikut hasil analisis normalitas pada masing-masing kelas.

- a. Hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model *Role Playing* (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai pre-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan model *Role Playing* pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar dengan nilai L_{tabel} sebesar 0,886. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,421 < 0,886$. Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 12* untuk data nilai post-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan model *Role Playing* pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,424 dengan nilai L_{tabel} sebesar 0,886. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,424 < 0,886$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model *Role Playing* memiliki sebaran normal.

b. Hasil belajar IPS Siswa yang diajar dengan Pembelajaran Konvensional (Kelas Kontrol)

Pada hasil belajar IPS di kelas kontrol ini menjawab rumusan masalah poin ke-2 yaitu bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai pre-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar IPS siswa diperoleh L_{hitung} sebesar 0,409 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,886. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,409 < 0,886$. Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 13* untuk data nilai post-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar IPS siswa diperoleh L_{hitung} sebesar 0,447 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,886. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,447 < 0,886$. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional memiliki distribusi normal.

Tabel 4.4. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Hasil	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	Pre-test	34	0,421	0,886	Berdistribusi Normal
	Post-test	34	0,424	0,886	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre-test	34	0,409	0,886	Berdistribusi Normal
	Post-test	34	0,447	0,886	Berdistribusi Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varians yang sama. Untuk mengetahui homogenitas varians dari dua kelas yaitu dilakukan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil nilai tes hasil belajar IPS siswa. Data berasal dari varians populasi yang homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Uji homogenitas dilakukan pada hasil belajar IPS siswa dapat dilihat pada *lampiran 14*.

Tabel 4.5. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test dan Post-test

Kelompok	Kelas	Dk	SD^2	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan
Pre-test	Eksperimen	33	113,244	1,01	1,97	Homogen
	Kontrol	33	117,406			
Post-test	Eksperimen	33	250,143	1,12	1,97	Homogen
	Kontrol	33	223,190			

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa, kelompok sampel berasal dari populasi yang sama.

C. Hasil Analisis Data/ Pengujian Hipotesis

Pada hasil analisis data akan menjawab rumusan masalah poin ke-3 yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V (perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol). penerapan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas V (kelas eksperimen). Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data analisis sebelumnya data dinyatakan normal dan homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum pada tahap pengujian hipotesis maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata (mean) dan simpangan baku (SD). Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t* (Polled Varian) digunakan apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti yaitu hasil belajar IPS siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penerapan Model *Role Playing* terhadap Hasil belajar siswa pada bidang studi IPS di SD Negeri 106158

H_a : Terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi IPS di SD Negeri 106158

Rumus uji *t* (Polled Varian) yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{n_1 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S_1^2 + \frac{n_2 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S_2^2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

1. Analisis data hasil belajar IPS Kelas Eksperimen

Analisis data dilakukan pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan menerapkan model *Role Playing* yaitu kelas V-A. Nilai tes hasil belajar IPS dapat dilihat pada *lampiran 16*. Dari hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 85,29 varians sebesar 500,286 dan standar deviasi sebesar 22,36.

2. Analisi Data Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol

Analisis data selanjutnya dilakukan pada hasil belajar IPS siswa yang dilakukan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional yaitu pada kelas V-B. Nilai tes hasil belajar IPS dapat dilihat pada *lampiran 16*. Cari hasil IPS siswa kelas kontrol dapat diketahui prolehan nilai rata-rata siswa sebesar 76,02 variasi sebesar 446,380 dan standar deviasi sebesar 21,12.

Nilai rata-rata dan simpangan baku (SD) dari hasil belajar IPS siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas V-A (Eksperimen)	Kelas V-B (Kontrol)
$n_1=34$	$n_1=34$
$X_1 = 85,29$	$X_1 = 76,02$

Setelah diperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing kelas maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan

menggunakan rumus statistik uji t . Pada penelitian ini menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{(n_1-1) S_1^2 + ((n_2-1) S_2^2)}{(n_1+n_2-2)}$$

$$S^2 = \frac{34 - 1 \quad 500,286 + 34 - 1 \quad (446,380)}{34 + 34 - 2}$$

$$S^2 = \frac{16.509,483 + 14.730,54}{66} = 473,333$$

$$S = \sqrt{473,333}$$

$$S = 21,756$$

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{85,29 - 76,02}{21,756 \sqrt{\frac{1}{34} + \frac{1}{34}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9,27}{21,756 \sqrt{0,006}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9,27}{21,756 \sqrt{0,245}}$$

$$t_{hitung} = 1,739$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai $t_{hitung} = 1,739$. Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dan dapat diketahui nilai $t_{tabel} = 1,690$. Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 1,739 > 1,690$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa Pada mata pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar”. Hasil uji t tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7. Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar IPs Siswa

Kelompok	N	Rata-Rata	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
Kelas dengan model Role Playing	34	85,29	1,739	1,690	Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPs Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang TA.2018/2019
Kelas tanpa model Role Playing	34	76,02			

D. Pembahasan Hasil Analisis

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB). Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan pree-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 38,23 dan untuk kelas kontrol adalah 38,52. Berdasarkan pengujian homogenitas yang dilakukan diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah peneliti ketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi peristiwa kemerdekaan/sejarah perjuangan dan usaha diplomasi masa kemerdekaan. Siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional dan siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Setelah peneliti berikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan eksperimen, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen yaitu 85,29 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 76,02. Dari pengujian yang dilakukan melalui post-test yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dirumuskan dapat diketahui bahwa nilai $t_{\text{tabel}} = 1,690$. Selanjutnya dengan membandingkan harga t hitung dengan harga t tabel diperoleh bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $1,739 > 1,690$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing*

terhadap hasil belajar siswa Pada mata pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar ”.

Dengan demikian, Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan hasil belajar IPS siswa yang telah diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada taraf signifikan 0,05. Artinya dapat diketahui bahwa sebelum diterapkan model *Role Playing* kegiatan mengajar masih terfokus oleh guru. Akan tetapi setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* bagi kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif, inovatis, kreatif, efektif dan efisien dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat terbukti dari beberapa faktor, diantaranya dalam proses pembelajaran siswa lebih semangat dengan adanya pembelajaran menggunakan model *Role Playing* , karena model ini menumbuhkan semangat belajar dan perhatian yang lebih serius, mengurangi rasa kejenuhan, dan membuat siswa mampu bekerja sama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat simpulkan bahwa model Pembelajaran *Role Playing* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas V-A / Kelas Eksperimen di SD Negeri 106158 Pematang Johar, dan hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Fitriana Eliska, Ardian Bintara, Tria Rosita Dewi Dkk, Novita Ayu Wardhani Dkk, dan Ratna Puspita Dewi, bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat mempengaruhi Hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Penggunaan Model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas V-A, sampel yang diteliti sebanyak 34 siswa di SD Negeri 106158 Pematang Johar pada tanggal 26 Februari-18 Maret 2019. Penggunaan Model *Role Playing* pada proses pembelajaran IPS dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru Topik/Masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* , siswa melakukan kerjasama untuk memainkan perannya masing-masing. Setelah itu masing-masing kelompok yang menjadi penonton mempresentasikan kesimpulannya. Model pembelajaran ini melibatkan siswa untuk aktif dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk lebih antusias saat mengikuti mata pelajaran IPS.
2. Hasil Belajar IPS dengan menggunakan model *Role Playing* dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (Post-test) diperoleh 85,29 sedangkan pada kelas Kontrol yaitu kelas B di SD Negeri 106158 Pematang Johar yang menggunakan pembelajaran Konvensional memperoleh rata-rata tes Akhir (Post-Test)

sebesar 76,02. Pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing* memiliki hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan uji t pada data post test bahwa diperoleh Model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V-A di SD Negeri 106158 Pematang Johar. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,739 > 1,690$ ($n=34$) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penelitian ini dapat menguji kebenaran Hipotesis, yaitu bahwa, “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dituliskan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah, sekolah disarankan agar menerapkan model *Role Playing* secara berkesinambungan.
2. Bagi guru, guru dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa yaitu dengan memahami sifat yang dimiliki anak dan memahami siswa secara perorangan serta tingkat kemampuan siswa agar model *Role Playing* diterima dengan baik, guru harus bisa mengkordinir waktu dengan baik pada saat proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.
3. Bagi Siswa, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dikelas serta selalu belajar dengan lebih giat lagi
4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian Bintara, 2013, Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Blondo 3, File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 15 Januari 2019
- Arif Sadiman Dkk, 2010, "*Media Pendidikan*", Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Ayu Febriana, *E Journal PGSD Kependidikan Dasar*, Vol:1 No: 2 Tahun 2011
- Departemen Agama Republik Indonesian (RI), 2016, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bogor : Sabiq
- Dessy Anggraini, *E Journal Kependidikan Dasar*, Semarang : Vol:1 No:2 Februari 2011
- Eka Yusnaldi , 2018 "*Pembelajaran IPS di MI*, Medan : Cv.Widya Puspita
- Fitriana Eliska 2018, "Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap hasil belajar ips kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung ". File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 15 Januari 2019
- Husni Dkk, 2016, "*Pelapisan Sosial & Pendidikan Islam*" Medan : Al-khairat Centre
- Ika Ratih Sulistiani, *Journal Ilmiah Kependidikan dan Keislaman FAI UNISMA*, Volume 10 No.2 November 2016
- Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis
- Kartini Tien, *E Journal Pendidikan Dasar*, Bandung : No:8 Oktober 2007
- Margaretha Lidya Sumarni, "*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Pembelajaran PKN Siswa Kelas V sekolah Dasar*", E-Journal PGSD Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 3 No 8 Tahun 2014
- Miftahul Huda, 2015, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yoyakarta : Pustaka Belajar
- Mohammad Syarif Soemantri, 2016 "*Strategi Pembelajaran*" Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar, Jakarta : Rajagrafindo Persada

- Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Pt Remaja Rosdakarya
- Nurmawati, 2016, *Evaluasi Pendidikan Islam*, Edisi Revisi, Bandung : Cita Pustaka Media
- Novita Ayu Wardhani, Dkk, 2016, “ Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil belajar IPS Peserta didik kelas V SD, File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 28 Maret 2019
- Ratna Puspita Dewi, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah Dasar, File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 28 Maret 2019
- Salim, 2018, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Citapustaka Media
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2013, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, 2013 , *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Syaikh Muhammad Ali-Ash-Shabuni, 2013 Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir, Bandung: Jabal
- Tria Rosyta Dewi,dkk, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017*, E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol:5 No:2 Tahun 2017
- Wina Sanjaya, 2011 “*Strategi Pembelajaran*” Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana

LAMPIRAN

Lampiran 1

Silabus Dan RPP Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri 106158 Pematang Johar

Kelas/ Semester : V/ II

Kepala Sekolah : Tutiani, S.Pd, M.Psi

SEKOLAH DASAR NEGERI 106158 PEMATANG JOHAR

KECAMATAN LABUHAN DELI KABUPATEN

DELI SERDANG T.A 2018/2019

Lampiran 2

**RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN**

O

L

E

H

Nama : Muhammad Husni

Nim : 36.15.3.091

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah-5**

Nama Sekolah : SDN 106158 Pematang Johar

Dos. Pembimbing : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd

H. Pangulu Abd. Karim Lc, MA



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH-5
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2018/2019**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS EKSPERIMEN**

Sekolah : SD Negeri 106158 Pematang Johar
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Materi : Peristiwa Kemerdekaan
Pembelajaran ke- : Pertemuan Pertama
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu :

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.4 Mengidentifikasi upaya diplomasi bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4 Mendeskripsikan perjuangan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

- 3.4.1 Menyebutkan beberapa peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- 3.4.2 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.1 Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.2 Memerankan tokoh-tokoh dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan melalui *Role Playing* atau bermain peran
- 4.4.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh perjuangan dalam mempertahankan Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, dan melalui model *Role Playing*, siswa dapat:

1. Menyebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan (Pertempuran 10 November Surabaya)
2. Mengenal tokoh-tokoh pejuang yang mempertahankan kemerdekaan
3. Menyebutkan usaha-usaha yang dilakukan para pemimpin bangsa melalui jalan diplomasi
4. Memerankan tokoh-tokoh dalam peristiwa Pertempuran 10 November Surabaya
5. Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan

E. MATERI PEMBELAJARAN

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan serta usaha dalam mencapai perdamaian (Pertempuran 10 November 1945)

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintific
Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi , tanya jawab
Model : *Role Playing* Aktif

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas Karton, Lembar Skenario, Whiteboard, spidol, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
2. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
3. Bahan Ajar Rangkuman Materi IPS di SD/MI

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapatkan penjelasan mengenai topik yang diangkat yaitu pertempuran 10 November di Surabaya Siswa mendapatkan penjelasan sedikit tentang Model <i>Role Playing</i> Siswa yang aktif mendaftarkan untuk memerankan pemeranan Siswa dengan bimbingan Guru menyiapkan atau mengatur ruangan kelas agar dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i>, meja dan tempat duduk diatur sedemikian rupa sehingga bagian depan kelas longgar dan dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i> terkait materi Pada pertemuan ini 10 Orang siswa yang aktif mendaftarkan untuk memerankan pemeranan Siswa yang memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum berperan. Persiapan yang dilakukan dengan memakai <i>nametag</i> bertuliskan tokoh-tokoh yang diperankan dan mempelajari naskah drama. Siswa pemeran untuk pertemuan pertama ini sebanyak 10 Orang sesuai dengan jumlah tokoh atau peran yang ada Siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat dan membentuk kelompok heterogen masing-masing kelompok berjumlah lebih kurang 5 siswa Siswa yang berperan memainkan drama adegan, masing-masing tokoh muncul sesuai dengan urutan yang ditetapkan pada naskah drama Sementara kelompok pemain memerankan drama, kelompok yang bertugas sebagai penonton mengamati sambil mengerjakan lembar kerja kelompok yang disediakan Guru mengawasi dan mengarahkan jalannya <i>Role Playing</i> Setelah drama selesai dimainkan, diadakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama Kemudian guru menilai lembar pekerjaan kelompok dan menegaskan atau melengkapi jawaban dari kelompok yang paling baik diberi penghargaan 	35 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- A. Prosedur test : Evaluasi Kelompok
B. Jenis Test : Tertulis

K. Lampiran-Lampiran

- A. Materi
B. Lembar soal Evaluasi kelompok dan kunci Jawaban

Pematang Johar, 01 Maret 2019

Guru Kelas V

Peneliti

Kardik, S.Pd

Muhammad Husni

NIP. 196210121985041010

NIM.36.15.3.091

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 106158 Pematang Johar

Tutiani, S.Pd. M.Psi

NIP. 197008281993052006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SD Negeri 106158 Pematang Johar
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Materi : Peristiwa kemerdekaan
Pembelajaran ke- : Pertemuan Ke II
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu :

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.4 Mengidentifikasi upaya diplomasi bangsa indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4 Mendeskripsikan perjuangan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

- 3.4.1 Menyebutkan beberapa peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- 3.4.2 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan

- 4.4.1 Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.2 Memerankan tokoh-tokoh dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan melalui *Role Playing* atau bermain peran
- 4.4.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh perjuangan dalam mempertahankan Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, dan melalui model *Role Playing*, siswa dapat:

1. Menyebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan (Pertempuran Ambarawa dan sekitarnya)
2. Mengenal tokoh-tokoh pejuang yang mempertahankan kemerdekaan di Ambarawa
3. Memerankan tokoh-tokoh peristiwa pertempuran Ambarawa
4. Memberikan contoh sikap menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan

E. MATERI PEMBELAJARAN

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan serta usaha dalam mencapai perdamaian (Palagan Ambarawa)

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintific
 Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab
 Model pembelajaran : *Role Playing* Aktif

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas Karton, Lembar Skenario, Whiteboard, spidol, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
2. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
3. Bahan Ajar Rangkuman Materi IPS di SD/MI
4. Gambar Pahlawan (Sudirman)

5. Yusnaldi Eka, 2017, Ilmu Pengetahuan Sosial Materi MI/SD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, h.49-60

6. Silabus Kelas V

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan dengan pertanyaan seputar perjuangan kemerdekaan 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapatkan penjelasan singkat mengenai topik yang diangkat yaitu pertempuran Ambarawa atau Palagan Ambarawa Siswa yang aktif mendaftarkan untuk memerankan pemeranan Siswa dengan bimbingan guru menyiapkan atau mengkondisikan ruangan kelas agar dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i>, meja dan tempat duduk diatur sedemikian rupa sehingga bagian depan kelas longgar dan dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i> terkait Materi peristiwa Palagan Ambarawa Siswa yang memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu. Persiapan dilakukan dengan memakai nametag bertuliskan tokoh-tokoh yang diperankan masing-masing siswa yang berperan Siswa pemeran memainkan drama pertempuran Ambarawa sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing 	35 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tokoh muncul sesuai dengan urutannya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sementara kelompok pemain memerankan drama, kelompok yang bertugas sebagai penonton mengamati jalannya <i>Role Playing</i> sambil mengerjakan lembar kerja kelompok yang disediakan ▪ Guru mengawasi dan mengarahkan jalannya <i>Role Playing</i> ▪ Guru senantiasa memberikan motivasi dan dorongan selama proses pembelajaran ▪ Setelah drama selesai dimainkan, diadakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama ▪ Kemudian guru menilai lembar pekerjaan kelompok dan menegaskan atau melengkapi jawaban dari kelompok yang masih kurang tepat, kemudian kelompok yang paling baik di beri <i>reward</i>. ▪ Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk bertanya materi yang belum dipahami. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama Guru membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- A. Prosedur test : Evaluasi Kelompok
- B. Jenis Test : Tertulis

K. Lampiran-Lampiran

- A. Materi
- B. Lembar soal Evaluasi kelompok dan kunci Jawaban

Pematang Johar, 08 Maret 2019

Guru Kelas V

Peneliti

Kardik, S.Pd

Muhammad Husni

NIP. 196210121985041010

NIM.36.15.3.091

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 106158 Pematang Johar

Tutiani,S.Pd. M.Psi

NIP. 197008281993052006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SD Negeri 106158 Pematang Johar
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Materi : Peristiwa kemerdekaan
Pembelajaran ke- : Pertemuan Ke III
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu :

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.4 Mengidentifikasi upaya diplomasi bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4 Mendeskripsikan perjuangan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

- 3.4.1 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.1 Memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam perjanjian *Renville*
- 4.4.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh perjuangan dalam mempertahankan Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, dan melalui model *Role Playing*, siswa dapat:

1. Menyebutkan perjanjian-perjanjian yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan melalui Diplomasi
2. Memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam perjanjian *Renville*
3. Menunjukkan perilaku yang menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan para Pahlawan.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan serta usaha dalam mencapai perdamaian (Peristiwa Perjanjian Renville)

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintific
Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab
Model pembelajaran : *Role Playing* Aktif

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas Karton, Lembar Skenario, Whiteboard, spidol, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
2. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
3. Bahan Ajar Rangkuman Materi IPS di SD/MI
4. Yusnaldi Eka, 2017, Ilmu Pengetahuan Sosial Materi MI/SD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, h.49-60
5. Silabus Kelas V
6. Label Nametag bertuliskan nama tokoh-tokoh yang ada dalam peristiwa Palagan Ambarawa

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengajak siswa mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya, dilakukan tanya jawab sekilas tentang materi Palagan Ambarawa 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mendapatkan penjelasan sekilas mengenai materi usaha melakukan perdamaian dengan sekutu melalui diplomasi atau perjanjian ▪ Siswa aktif mendaftarkan memerankan pemeranan materi yang dipelajari ▪ Siswa mendapat bimbingan guru menyiapkan atau mengatur ruangan kelas agar dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i>, meja dan tempat duduk diatur sedemikian rupa sehingga bagian depan kelas longgar dan dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i> terkait perjanjian <i>Renville</i> ▪ Siswa yang berperan menjadi tokoh-tokoh dalam perjanjian Renville mempersiapkan diri dengan memakai <i>nametag</i> bertuliskan tokoh-tokoh dalam perjanjian Renville yang tersedia. Sementara siswa yang tidak memerankan drama membentuk kelompok ▪ Siswa pemeran memerankan peristiwa perjanjian Renville yang tersedia,. Sementara siswa yang berperan dibentuk menjadi kelompok heterogen ▪ Siswa yang tidak berperan mengamati jalannya drama sambil mengerjakan lembar kerja kelompok ▪ Guru mengawasi dan mengarahkan jalannya <i>Role Playing</i> ▪ Guru senantiasa memberikan motivasi dan dorongan selama proses pembelajaran ▪ Setelah drama selesai dimainkan, diadakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama ▪ Kemudian guru menilai lembar pekerjaan kelompok dan menegaskan atau 	35 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>melengkapi jawaban dari kelompok yang masih kurang tepat, kemudian kelompok yang paling baik di beri <i>reward</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa bersama Guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan. ■ Tindak lanjut siswa mendapat evaluasi individu berupa soal evaluasi individu 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa bersama Guru membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan ■ Guru mengajak semua siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing dan menutup pembelajaran (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- A. Prosedur test : Tes Akhir (Postest)
- B. Jenis Test : Tertulis
- C. Bentuk Test : Pilihan Ganda/ *Multiple Choice*
- D. Alat tes : Soal (Terlampir)
- E. Kunci Jawaban : Terlampir

K. Kriteria Penilaian

Soal Evaluasi

Soal *Post Test* terdiri dari beberapa soal yang sudah di Validitas, tiap jawaban benar di beri skor 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar} \times 100}{\text{Jumlah soal}}$$

Skor Total = 100

L. Lampiran-Lampiran

- A. Materi
- B. Lembar soal Evaluasi (Post test) *Multiple Choice*

Pematang Johar, 18 Maret 2019

Guru Kelas V

Peneliti

Kardik, S.Pd

Muhammad Husni

NIP. 196210121985041010

NIM.36.15.3.091

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 106158 Pematang Johar

Tutiani,S.Pd. M.Psi

NIP. 197008281993052006

Lampiran 3

RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

O

L

E

H

Nama : Muhammad Husni

Nim : 36.15.3.091

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah-5**

Nama Sekolah : SDN 106158 Pematang Johar

Dos. Pembimbing : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd

H. Pangulu Abd. Karim Lc, MA



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH-5
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2018/2019**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL**

Sekolah : SD Negeri 106158 Pematang Johar
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Materi : Peristiwa kemerdekaan
Pembelajaran ke- : Pertemuan Pertama
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu :

A. KOMPETENSI INTI (KI)

5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.4 Mengidentifikasi upaya diplomasi bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4 Mendeskripsikan perjuangan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

- 3.4.1 Menyebutkan beberapa peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- 3.4.2 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.1 Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.2 Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh perjuangan dalam mempertahankan Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru siswa dapat:

6. Menyebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
7. Mengenal tokoh-tokoh pejuang yang mempertahankan kemerdekaan
8. Menyebutkan usaha-usaha yang dilakukan para pemimpin bangsa melalui jalan diplomasi
9. Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan

E. MATERI PEMBELAJARAN

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan serta usaha dalam mencapai perdamaian

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Teacher Centre*
Metode pembelajaran : Ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Whiteboard, spidol, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

4. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
5. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
6. Bahan Ajar Rangkuman Materi IPS di SD/MI
7. Artikel terkait Materi Pembelajaran

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Guru menanyakan tentang peristiwa apa saja yang terjadi pada masa	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mempertahankan kemerdekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencermati materi yang diberikan guru Guru menjelaskan tentang materi pelajaran terkait peristiwa pertempuran 10 November di surabaya Siswa mendiskusikan materi bersama teman sebangku Siswa menuliskan poin-poin dari hasil diskusinya terkait peristiwa 10 November 1945 Guru menunjuk siswa membacakan hasil rangkuman diskusi Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang tidak dipahami Selanjutnya siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 	35 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru menyampaikan pesan moral dan motivasi berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- C. Prosedur test : Evaluasi Kelompok
D. Jenis Test : Tertulis

K. Lampiran-Lampiran

- C. Materi
D. Lembar soal Evaluasi kelompok dan kunci Jawaban

Pematang Johar, 01 Maret 2019

Guru Kelas V

Peneliti

Jannur Hafazah, S.Pd

Muhammad Husni

NIM.36.15.3.091

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 106158 Pematang Johar

Tutiani,S.Pd. M.Psi

NIP. 197008281993052006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL**

Sekolah : SD Negeri 106158 Pematang Johar
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Materi : Peristiwa kemerdekaan
Pembelajaran ke- : Pertemuan Ke II
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu :

A. KOMPETENSI INTI (KI)

5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.4 Mengidentifikasi upaya diplomasi bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4 Mendeskripsikan perjuangan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

- 3.4.1 Menyebutkan beberapa peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- 3.4.2 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.1 Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.2 Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh perjuangan dalam mempertahankan Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru siswa dapat:

5. Menyebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan (Pertempuran Ambarawa dan sekitarnya)
6. Mengenal tokoh-tokoh pejuang yang mempertahankan kemerdekaan
7. Menyebutkan usaha-usaha yang dilakukan para pemimpin bangsa melalui jalan diplomasi
8. Memberikan contoh sikap menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan

E. MATERI PEMBELAJARAN

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan serta usaha dalam mencapai perdamaian (Pertempuran 10 November Surabaya)

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Teacher Centre*

Metode pembelajaran : Ceramah bervariasi , diskusi kelompok, tanya jawab

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas Karton, Lembar Skenario, Whiteboard, spidol, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

7. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
8. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
9. Bahan Ajar Rangkuman Materi IPS di SD/MI
10. Gambar Pahlawan (Bung Tomo)
11. Yusnaldi Eka, 2017, Ilmu Pengetahuan Sosial Materi MI/SD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, h.49-60
12. Silabus Kelas V

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama guru dan siswa mengingat materi yang sebelumnya yaitu terkait dengan pertempuran 10 November 1945 di Surabaya ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati materi yang diberikan guru ▪ Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai peristiwa pertempuran Ambarawa dan sekitarnya ▪ Siswa mencatat rangkuman penjelasan yang diberikan oleh guru tentang peristiwa Palagan Ambarawa ▪ Siswa yang ditunjuk membacakan Rangkuman yang diberikan oleh guru atau yang disampaikan oleh guru ▪ Tindak lanjut siswa mendapatkan evaluasi individu dilanjutkan dengan pembahasan ▪ Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk bertanya seputar materi ▪ Siswa bersama guru merefleksikan pembelajaran 	35 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama Guru membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan ▪ Mengajak semua siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- A. Prosedur test : Evaluasi Kelompok
B. Jenis Test : Tertulis

K. Lampiran-Lampiran

- A. Materi
- B. Lembar soal Evaluasi kelompok dan kunci Jawaban

Pematang Johar, 08 Maret 2019

Guru Kelas V

Peneliti

Jannur Hafazah, S.Pd

Muhammad Husni

NIM.36.15.3.091

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 106158 Pematang Johar

Tutiani,S.Pd. M.Psi

NIP. 197008281993052006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Sekolah : SD Negeri 106158 Pematang Johar
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Materi : Peristiwa kemerdekaan
Pembelajaran ke- : Pertemuan Ke III
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu :

A. KOMPETENSI INTI (KI)

5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.4 Mengidentifikasi upaya diplomasi bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4 Mendeskripsikan perjuangan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

- 3.4.1 Menyebutkan beberapa peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- 3.4.2 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan
- 4.4.1 Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

- 4.4.2 Menunjukkan sikap menghargai jasa tokoh perjuangan dalam mempertahankan Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, siswa dapat:

4. Menyebutkan perundingan-perundingan Yang dilakukan pemimpin bangsa (perjanjian *Renville*)
5. Menunjukkan perilaku menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan

E. MATERI PEMBELAJARAN

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan serta usaha dalam mencapai perdamaian (Perjanjian *Renville*)

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Tecaher Centre

Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Whiteboard, spidol, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

7. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
8. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V
9. Bahan Ajar Rangkuman Materi IPS di SD/MI
10. Yusnaldi Eka, 2017, Ilmu Pengetahuan Sosial Materi MI/SD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, h.49-60
11. Silabus Kelas V

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengajak siswa mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya, dilakukan tanya jawab sekilas tentang materi Pertempuran Ambarawa dan sekitarnya ▪ Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati materi yang diberikan guru ▪ Siswa menyimak penjelasan guru tentang berbagai usaha perundingan yang dilakukan pemimpin bangsa ▪ Siswa berdiskusi dengan teman sebangku terkait perjanjian <i>Renville</i> ▪ Siswa membuat Rangkuman hasil diskusi terkait poin-poin penting yang terjadi pada saat perjanjian <i>Renville</i> ▪ Selanjutnya diadakan tindak lanjut berupa soal Evaluasi individu dilanjutkan dengan pembahasannya ▪ Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk bertanya materi yang belum dipahami. ▪ Siswa bersama Guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan. 	35 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama Guru membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan ▪ Guru mengajak semua siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- A. Prosedur test : Tes Akhir (Postest)
 B. Jenis Test : Tertulis
 C. Bentuk Test : Pilihan Ganda

- D. Alat tes : Soal (Terlampir)
E. Kunci Jawaban : Terlampir

K. Penilaian

Soal Evaluasi

Soal *Post Test* terdiri dari beberapa soal yang sudah di Validitas, tiap jawaban benar di beri skor 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar} \times 100}{\text{Jumlah soal}}$$

Skor Total = 100

L. Lampiran-Lampiran

- A. Materi
B. Lembar soal Evaluasi

Pematang Johar, 18 Maret 2019

Guru Kelas V

Peneliti

Jannur Hafazah, S.Pd

Muhammad Husni

NIM.36.15.3.091

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 106158 Pematang Johar

Tutiani, S.Pd. M.Psi

NIP. 197008281993052006

Lampiran 4

Materi Pertemuan Pertama

MATERI PEMBELAJARAN

PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan

Bentuk perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan ada dua macam, yaitu perjuangan fisik dan perjuangan diplomasi. Perjuangan fisik dilakukan dengan cara bertempur melawan musuh. Perjuangan diplomasi dilakukan dengan cara menggalang dukungan dari negara-negara lain dan lewat perundingan-perundingan. Berikut merupakan beberapa peristiwa penting pada masa perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

Pertempuran-pertempuran mempertahankan kemerdekaan

Setelah Jepang menyerah, Sekutu masuk Indonesia untuk mengambil alih kekuasaan. Pasukan Sekutu diboncengi Belanda. Belanda ingin menguasai Indonesia lagi. Rakyat Indonesia tidak senang Belanda kembali ke bumi pertiwi. Terjadilah pertempuran-pertempuran. Pertempuran terjadi di Surabaya, Ambarawa, Bandung, Palembang, Bali, Medan, dan kota-kota lainnya. Mari kita pelajari beberapa pertempuran ini!

a. Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya

Tentara Sekutu mendarat untuk pertama kali di Surabaya pada tanggal 25 Oktober 1945. Komandan pasukan Sekutu yang mendarat di Surabaya adalah **Brigjen A.W.S Mallaby**. Tentara Sekutu bertugas melucuti tentara Jepang dan

membebaskan *interniran* (tawanan perang). Awalnya, pemerintah dan rakyat Indonesia menyambut kedatangan tentara Sekutu tersebut dengan tangan terbuka. Namun, Sekutu mengabaikan uluran tangan tersebut. Pada tanggal 27 Oktober 1945, Sekutu menyerbu penjara Kalisosok. Mereka berhasil membebaskan **Kolonel Huiyer**. Kolonel Huiyer ialah seorang perwira angkatan laut Belanda yang ditawan Jepang.

Pada tanggal 28 Oktober 1945, pos-pos Sekutu di seluruh kota Surabaya diserang oleh rakyat Indonesia. Dalam berbagai serangan itu, pasukan Sekutu terjepit. Pada tanggal 29 Oktober 1945, para pemuda dapat menguasai tempat-tempat yang telah dikuasai Sekutu. Komandan Sekutu menghubungi Presiden Sukarno untuk menyelamatkan pasukan Inggris dari bahaya kehancuran. Presiden Sukarno dan Jenderal D.C. Hawthorn tiba di Surabaya untuk menenangkan keadaan. Akhirnya, pada tanggal 30 Oktober 1945 dicapai kesepakatan untuk menghentikan tembak-menembak. Namun, pada sore harinya terjadi pertempuran di gedung Bank International, tepatnya di Jembatan Merah. Dalam peristiwa itu, Brigjen Mallaby tewas. Menanggapi peristiwa ini, pada tanggal 9 November 1945, pimpinan Sekutu di Surabaya mengeluarkan ultimatum. Isi ultimatum itu adalah: “Semua pemimpin dan orang-orang Indonesia yang bersenjata harus melapor dan meletakkan senjatanya di tempat-tempat yang telah ditentukan, kemudian menyerahkan diri dengan mengangkat tangan. Batas waktu ultimatum tersebut adalah pukul 06.00 tanggal 10 November 1945. Jika sampai batas waktunya tidak menyerahkan senjata, maka Surabaya akan diserang dari darat, laut, dan udara”. Batas waktu itu tidak diindahkan rakyat Surabaya. 128

Oleh karena itu, pecahlah pertempuran Surabaya pada tanggal 10 November 1945. Tentara Sekutu berjumlah kira-kira 10 sampai 15 ribu orang. Mereka terdiri dari pasukan darat, laut, dan udara. Pasukan Sekutu ini merupakan gabungan dari tentara Gurkha, Inggris, dan Belanda. Dalam pertempuran yang berjalan sampai awal bulan Desember 1945 itu telah gugur beribu-ribu pejuang. Perjuangan rakyat Surabaya ini mencerminkan tekad perjuangan seluruh rakyat Indonesia. Untuk memperingati kepahlawanan rakyat Surabaya itu, pemerintah menetapkan tanggal 10 November sebagai Hari Pahlawan.

Materi Pertemuan Kedua

MATERI PEMBELAJARAN

PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Pertempuran Ambarawa

“Pertempuran Ambarawa” diawali oleh mendaratnya tentara Sekutu di bawah pimpinan **Brigadir Jenderal Bethel** di Semarang. Tentara Sekutu mendarat di Semarang pada tanggal 20 Oktober 1945. Tujuan kedatangan mereka adalah untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah. Kedatangan Sekutu semula disambut baik oleh rakyat Semarang. Bahkan, Gubernur Jawa Tengah menawarkan bantuan bahan makanan dan keperluan-keperluan lainnya. Pihak Sekutu pun berjanji untuk tidak mengganggu kedaulatan Republik Indonesia. Bentrokan bersenjata mulai timbul di Magelang. Bentrokan itu mulai meluas menjadi pertempuran antara pasukan Sekutu dengan pejuang Indonesia. Penyebabnya adalah tentara Sekutu diboncengi NICA. NICA adalah singkatan dari *Netherlands Indies Civil Administration*, yaitu pemerintahan peralihan Belanda. NICA hendak membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa.

Para pejuang Indonesia yang dipimpin **Letnan Kolonel M. Sarbini** mengejar pasukan Sekutu yang mundur ke Ambarawa. Di desa Jambu, pasukan Sekutu dihadang pejuang Angkatan Muda yang dipimpin oleh **Sastrodiharjo**. Di desa Ngipik, pasukan Sekutu diserang pejuang Indonesia yang dipimpin oleh **Suryosumpeno**. Pada saat mundur, pasukan Sekutu mencoba menduduki dua desa di sekitar Ambarawa. Dalam pertempuran untuk membebaskan kedua desa

tersebut, **Letnan Kolonel Isdiman** gugur. Letnan Kolonel Isdiman adalah Komandan Resimen Banyumas. Dengan gugurnya Letnan Kolonel Isdiman, **Kolonel Sudirman** turun langsung ke medan pertempuran Ambarawa. Kolonel Sudirman adalah Panglima Divisi Banyumas. Kehadiran Kolonel Sudirman memberi semangat baru bagi pejuang Indonesia. Pasukan Indonesia mengepung kota Ambarawa dari berbagai jurusan. Siasat yang dipakai adalah mengadakan serangan serentak dari berbagai jurusan pada saat yang sama. Pasukan Indonesia mendapat bantuan dari Yogyakarta, Surakarta, Salatiga, Purwokerto, Magelang, Semarang, dan lain-lain. Pada tanggal 12 Desember 1945 pasukan Indonesia melancarkan serangan serentak ke Ambarawa. Pada tanggal 15 Desember 1945 pasukan Sekutu berhasil dipukul mundur ke Semarang. Dalam pertempuran di Ambarawa ini banyak pejuang yang gugur. Untuk memperingati hari bersejarah itu, maka setiap tanggal **15 Desember** diperingati sebagai **Hari Infanteri**. Selain itu, di Ambarawa juga didirikan sebuah monumen yang diberi nama **Palagan Ambarawa**.

Materi Pertemuan Ketiga

MATERI PEMBELAJARAN

PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Usaha Perdamaian dan Agresi Militer Belanda

Para pemimpin negara menyadari bahwa perang memakan banyak korban. Perang juga membuat rakyat menderita. Oleh karena itu para pemimpin mengusahakan perdamaian dengan jalan perundingan. Berikut ini beberapa usaha perundingan yang dilakukan.

a. Perjanjian Linggajati

Pimpinan tentara Inggris menyadari, sengketa Indonesia dengan Belanda tidak mungkin diselesaikan melalui peperangan. Inggris berusaha mempertemukan kedua belah pihak di meja perundingan. Melalui meja perundingan diharapkan konflik bisa diatasi. Pada tanggal 10 November 1946 diadakan perundingan antara Indonesia dan Belanda. Perundingan ini dilaksanakan di Linggajati. Linggajati terletak di sebelah selatan Cirebon. Dalam perundingan itu delegasi Indonesia dipimpin oleh Perdana Menteri **Sutan Syahrir**. Sementara delegasi Belanda dipimpin oleh **Van Mook**. Pada tanggal 15 November 1946, hasil perundingan diumumkan dan disetujui oleh kedua belah pihak. Secara resmi, naskah hasil perundingan ditandatangani oleh Pemerintah Indonesia dan Belanda pada tanggal 25 Maret 1947. Hasil Perjanjian Linggajati sangat merugikan Indonesia karena wilayah Indonesia menjadi sempit. Berikut ini isi perjanjian Linggajati:

1. Belanda hanya mengakui kekuasaan Republik Indonesia atas Jawa, Madura, dan Sumatera.
2. Republik Indonesia dan Belanda akan bersama-sama membentuk Negara Indonesia Serikat yang terdiri atas: Negara Republik Indonesia, Negara Indonesia Timur, dan Negara Kalimantan.
3. Negara Indonesia Serikat dan Belanda akan merupakan suatu *uni* (kesatuan) yang dinamakan Uni Indonesia-Belanda dan diketuai oleh Ratu Belanda.

b. Agresi Militer Belanda I

Indonesia yang telah memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945 ternyata Belanda masih ingin bercokol dan menguasai republik ini. Tanggal 21 Juli 1947, Belanda melanggar perjanjian Linggarjati dengan menyerang wilayah republik Indonesia. Akibatnya wilayah Indonesia semakin kecil. Banyak protes yang terjadi dari negara tetangga sehingga diadakan sidang untuk menyelesaikan masalah antara Indonesia dan Belanda. 130

c. Perjanjian Renville (17 Januari 1948)

Tanggal 1 Agustus 1947, dewan keamanan PBB memerintahkan agar pihak Indonesia dan Belanda berhenti bersengketa. Maka dibentuklah Komisi Tiga Negara (KTN) yang beranggotakan :

4. Australia yang dipilih oleh Indonesia
5. Belgia, dipilih Belanda
6. Amerika Serikat, dipilih Australia dan Belanda

Perundingan dilaksanakan diatas kapal perang Amerika bernama Renville, maka hasil perundingan dinamakan perjanjian Renville. Dalam perundingan itu Negara Indonesia, Belanda, dan masing-masing anggota KTN diwakili oleh sebuah delegasi. Yaitu :

1. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Mr. Amir Syarifuddin.
2. Delegasi Belanda dipimpin oleh R. Abdul Kadir Wijoyoatmojo.
3. Delegasi Australia dipimpin oleh Richard C. Kirby.
4. Delegasi Belgia dipimpin oleh Paul van Zeeland.
5. Delegasi Amerika Serikat dipimpin oleh Frank Porter Graham.

Adapun isi perjanjian Renville adalah sebagaimana berikut :

3. Belanda hanya mengakui daerah Republik Indonesia atas Jawa Tengah, Yogyakarta, sebagian kecil Jawa Barat, dan Sumatera.
4. Tentara Republik Indonesia ditarik mundur dari daerah-daerah yang telah diduduki Belanda.

d. Agresi Militer Belanda II

Pada 19 Desember 1948, Belanda melancarkan serangan atas wilayah republik dan melanggar perundingan Renville. Ibu kota Indonesia saat itu yaitu Yogyakarta dikuasai oleh Belanda. Presiden Sukarno dan wakilnya M. Hatta serta sutan Syahrir dan Suryadarma ditangkap dan diasingkan ke pulau Bangka. Namun, Sukarno sempat mengirim mandat kepada Mr. Syafrudin Prawiranegara untuk membentuk Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI) dengan ibu kota Bukittinggi.

e. Perjanjian Rum-Royen

Perjanjian ini disetujui di Jakarta pada tanggal 7 Mei 1949. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Mr. Moh. Rum, sedang pihak Belanda dipimpin dr. Van Royen. Anggota delegasi Indonesia lainnya adalah Moh Hatta dan Sri Sultan Hamengkubuwono IX. Isi Perjanjian Rum-Royen adalah sebagai berikut :

1. Pemerintah Republik Indonesia dikembalikan ke Yogyakarta.
2. Menghentikan gerakan-gerakan militer dan membebaskan semua tahanan politik.
3. Belanda menyetujui adanya Republik Indonesia sebagai bagian dari Negara Indonesia Serikat.
4. Akan diselenggarakan perundingan lagi, yaitu KMB, antara Belanda dan Indonesia setelah Pemerintah Republik Indonesia kembali ke Yogyakarta.

f. Konferensi Meja Bundar

Konferensi Meja Bundar merupakan tindak lanjut Perjanjian Rum-Royen, pada tanggal 23 Agustus sampai dengan 2 November 1949, diadakan di Den Haag Belanda. Delegasi Indonesia dipimpin oleh **Drs. Moh. Hatta**, delegasi BFO (*Bijeenkomst Voor Federal Overleg*) atau Badan Musyawarah Negara-negara Federal dipimpin oleh **Sultan Hamid II**. Delegasi Belanda dipimpin oleh **Mr. van Maarseveen**. Sedangkan UNCI dipimpin oleh **Chritchley**. Hasil-hasil persetujuan yang dicapai dalam KMB adalah sebagai berikut :

1. Indonesia menjadi Republik Indonesia Serikat (RIS) dan Belanda akan menyerahkan kedaulatan kepada RIS pada akhir bulan Desember 1949.
2. RIS dan Belanda akan bergabung dalam Uni Indonesia Belanda.
3. Irian Barat akan diserahkan setahun setelah pengakuan kedaulatan

Lampiran 5

Lks Pertemuan Pertama

Nama :

1.
2.
3.
4.
5.

Lembar Kerja Untuk Kelompok

Petunjuk :

1. Kerjakan bersama teman satu kelompok
2. Kerjakan sebaik mungkin pada kertas yang disediakan
3. Selamat mengerjakan

1.



- A. Siapakah nama tokoh perjuang di atas
 - B. Dimanakah beliau memimpin pertempuran melawan sekutu?
 - C. Apa penyebab terjadinya pertempuran Antara beliau dengan pasukan sekutu?
2. Untuk menghargai perjuangan para pahlawan maka setiap tanggal 10 november diperingati sebagai hari?
 3. Salah seorang pemimpin sekutu yang tewas pada suatu insiden di surabaya adalah?
 4. Inti dari Ultimatum yang disebarkan sekutu adalah?

Jawab :

Kunci Jawaban

1.
 - A. Bung tomo
 - B. Surabaya
 - C. Karena sekutu yang diboncengi NICA (Pasukan belanda) ingin menguasai wilayah Surabaya serta ingin melucuti senjata para pejuang
2. Hari Pahlawan
3. A.W.S Mallaby
4. Agar arek Surabaya menyerahkan senjata mereka kepada sekutu paling lambat pukul 06.00 tanggal 10 November 1945

Lks Pertemuan kedua

Nama :

1.
2.
3.
4.
5.

Lembar Kerja Untuk Kelompok

Petunjuk :

1. Kerjakan bersama teman satu kelompok
2. Kerjakan sebaik mungkin pada kertas yang disediakan
3. Selamat mengerjakan

1.



- A. Siapakah nama tokoh perjuang di atas
 - B. Dimanakah beliau memimpin pertempuran melawan sekutu?
 - C. Apa yang menyebabkan terjadinya pertempuran antara beliau dengan sekutu?
2. Siapakah pejuang yang gugur dalam pertempuran yang terjadi di Ambarawa?
 3. Untuk menghargai jasa para pahlawan yang telah gugur dalam usaha mengusir sekutu dari ambarawa maka setiap tanggal 15 desember diperingati sebagai hari?
 4. Siapakah nama pemimpin sekutu dan NICA yang berusaha menguasai Magelang dan Ambarawa?

Jawab :

Kunci Jawaban

1.
 - A. Kolonel sudirman
 - B. Ambarawa
 - C. Sekutu diboncengi NICA membebaskan tawanan belanda yang ada di Magelang dan Ambarawa
2. Letkol Isdiman
3. Hari Infanteri
4. Brigadir Jenderal Bethel

Lks Pertemuan Ketiga

Nama :

1.
2.
3.
4.
5.

Lembar Kerja Untuk Kelompok

Petunjuk :

1. Kerjakan bersama teman satu kelompok
2. Kerjakan sebaik mungkin pada kertas yang disediakan
3. Selamat mengerjakan
1. Pihak PBB terus membantu menyelesaikan persengketaan Indonesia- Belanda secara damai, mereka membentuk Komisi Tiga Negara (KTN). Negara mana sajakah yang termasuk dalam KTN?
2. Siapakah wakil delegasi Indonesia dan delegasi dari belanda dalam KTN?
3. Mengapa perjanjian antara Indonesia dan Belanda serta KTN lebih dikenal dengan Perundingan *Renville*?
4. Sebutkan Isi dari perjanjian *Renville*!

Kunci Jawaban LKS Pertemuan Ketiga

1. Tiga Negara yang termasuk dalam KTN adalah Australia, Belgia, dan Amerika Serikat.
2. Pihak Indonesia diwakili oleh Mr. Amir Syarifuddin sedangkan Belanda diwakili oleh Abdul Kadir Wijoyoatmojo.
3. Karena perjanjiannya dilaksanakan diatas geladak kapal amerika yang bernama Renville.
4. Isi dari perjanjian renville adalah sebagaimana berikut :
 - Belanda hanya mengakui daerah Republik Indonesia atas Jawa Tengah, Yogyakarta, sebagian kecil Jawa Barat, dan Sumatera.
 - Tentara Republik Indonesia ditarik mundur dari daerah-daerah yang telah diduduki Belanda.

Naskah Drama Pertemuan 1

Pertempuran Surabaya diperagakan oleh siswa yang aktif / Mendaftarkan diri untuk berperan.

Kelompok pejuang Surabaya

Anggota :

1. Pemeran Bung Tomo
2. Arek Surabaya 1
3. Arek Surabaya 2
4. Soekarno
5. Narator (membacakan Prolog)

Kelompok Sekutu

Anggota :

1. Pemeran Brigjend Mallaby
2. Pemeran pemimpin sekutu (Jenderal D.C. Hawthorn)
3. Pemeran Kol Huyler
4. Pemeran Pasukan Belanda (NICA)
5. Pemeran Pasukan Gurkha

Pertempuran Surabaya diawali oleh insiden pengibaran Bendera Belanda di atap sebuah bangunan bernama hotel Yamato, arek-arek Surabaya berusaha menurunkannya.

Arek Surabaya 1 : “ Berani-beraninya Belanda berani mengibarkan bendera mereka disini, Ayo kita turunkan Bendera Belanda di atap Hotel itu”

Arek Surabaya 2 : “Benar, Kita sudah merdeka Sejak 17 Agustus 1945, sudah saatnya hanya bendera merah putih yang boleh berkibar di negara ini!”

Arek Surabaya 1 : “Mari kita ambil bendera belanda itu, robek bagian birunya, hanya merah putih yang boleh berkibar saat ini”.

(Kedua Arek Surabaya merobek warna biru dari bendera Belanda, hingga menyisakan warna merah dan putih saja kemudian bendera merah putih dikibarkan kembali). Selanjutnya Tentara Sekutu mendarat untuk pertama kali di Surabaya pada tanggal 25 Oktober 1945. Komandan pasukan Sekutu yang

mendarat di Surabaya adalah **Brigjen A.W.S Mallaby**. Tentara Sekutu bertugas melucuti tentara Jepang dan membebaskan *interniran* (tawanan perang). Sekutu datang dengan prajurit NICA yang ikut membonceng mereka dan berusaha untuk menguasai Indonesia.

Brigjend Mallaby : “Ayok Prajurit kita bebaskan rekan-rekan kita yang dipenjara Jepang”

Pasukan Gurkha : “Siap Komandan!”

Brigjend Mallaby : “Serbu Penjara Kalisosok dan bebaskan Kol Huyler”.

(Terjadi Insiden penyerbuan Penjara Kalisosok, Kol.Huyler berhasil dibebaskan)

Brigjend Mallaby : “Temanku, Sekarang Kamu bebas”

Kol. Huyler : “Terimakasih, Mallaby, Kalian telah membebaskanku”

Brigjend Mallaby : “Sekarang Kamu bisa memimpin pasukan NICA yang ikut bersama sekutu”.

Sementara itu, terjadi perbincangan antara pemimpin Sekutu dengan Sukarno, mereka berusaha menghentikan tembak menembak antara pasukan sekutu dengan arek-arek Surabaya.

Pemimpin Sekutu : “Good Morning, Soekarno”

Soekarno : “Selamat Pagi, ada keperluan apa”

Pemimpin Sekutu : “Saya mohon, anda sebagai pemimpin yang tertinggi, tolong hentikan perlawanan yang dilakukan rakyat anda”.

Soekarno : “Baiklah, Namun jika anda mulai menyerang, maka rakyat akan melawan anda”

Pemimpin sekutu : “Sepakat, kita lakukan gencatan senjata sementara”.

Namun, Brigjen Mallaby dan anak buahnya berkeliling Surabaya dengan angkuh dan sombong. Ketika melintasi jembatan merah, Mallaby dan pasukannya berpapasan dengan beberapa pemuda Surabaya.

Brigjend Mallaby : “Pasukan Gurkha, Tembak setiap pemuda uyang menghalangi usaha kita!”

Pasukan Gurkha : “Siap Pak!,Gurkha mulai menembak! (Pura-Pura menembak)”

Arek-arek Surabaya : “Kita diserang,balas serang!”.

Terjadilah kesalahpahaman antara sekutu dan arek-arek Surabaya, dalam peristiwa tersebut brigjen Mallaby tewas tertembak. Tewasnya Mallaby menjadikan pemimpin sekutu marah menyebarkan ultimatum.

Pemimpin Sekutu : “Prajurit Sekutu! sebarkan ultimatum yang isinya (dibacakan) “Semua pemimpin dan orang-orang Indonesia yang bersenjata harus melapor dan meletakkan senjatanya di tempat-tempat yang telah ditentukan, kemudian menyerahkan diri dengan mengangkat tangan. Batas waktu ultimatum tersebut adalah pukul 06.00 tanggal 10 November 1945. Jika sampai batas waktunya tidak menyerahkan senjata, maka Surabaya akan diserang dari darat, laut, dan udara ”

Kol Huyler : “Pasukan NICA, mari kita kembali kuasai Surabaya, rampas senjata para pejuang!”

NICA : “Siap Komandan”.

Kol Huyler : “Laksanakanlah perintah pemimpin sekutu, sebar pamflet dan kuasai Surabaya, segera!”

Pasukan Sekutu (NICA) : “Siap laksanakan pemimpin!, (Kemudia pasukan sekutu menyebarkan pamflet-pamflet ultimatum dan mulai menyerang).

Inggris kemudian membombardir kota Surabaya dengan meriam dari laut dan darat. Perlawanan pasukan dan milisi Indonesia kemudian berkobar di seluruh kota, dengan bantuan yang aktif dari penduduk. Muncul bung Tomo yang memimpin pergerakan rakyat

Bung Tomo : “Saudara-saudara, jangan hiraukan ultimatum yang dikeluarkan sekutu, ini negara kita, jangan biarkan penjajah kembali ”

Arek Surabaya 1 : “Benar bung, kita usir para sekutu itu!”

Arek Surabaya 2 : “Ya,Jangan biarkan mereka mengambil senjata yang kita rampas dari jepang!”.

Bung Tomo : (Membacakan Cuplikan Naskah pidato Bung Tomo)

Bismillahirrohmanirrohim.. MERDEKA!!!Saudara-saudara rakyat jelata di seluruh Indonesia terutama saudara-saudara penduduk kota Surabaya kita semuanya telah mengetahui bahwa hari ini tentara inggris telah menyebarkan pamflet-pamflet yang memberikan suatu ancaman kepada kita semua. Saudara-saudara rakyat

Surabaya, siaplah! keadaan genting! tetapi saya peringatkan sekali lagi jangan mulai menembak baru kalau kita ditembak maka kita akan ganti menyerang mereka itu kita tunjukkan bahwa kita ini adalah benar-benar orang yang ingin merdeka Dan untuk kita saudara-saudara lebih baik kita hancur lebur daripada tidak merdeka semboyan kita tetap: “merdeka atau mati!” Merdeka!!!!!!

Arek-Arek Surabaya : “Merdeka!!! (serempak)”.

Pasukan sekutu dan arek-arek Surabaya terlibat baku tembak. Timbul korban yang sangat banyak dari kedua belah pihak. Untuk mengenang peristiwa tersebut maka didirikanlah tugu pahlawan di Surabaya dan setiap tanggal 10 November diperingati sebagai hari pahlawan.

Naskah Drama Pertemuan 2

Pertempuran Ambarawa diperagakan oleh siswa yang aktif/
mendaftarkan diri untuk berperan.

Kelompok pejuang

Anggota :

1. Pemeran Letkol Isdiman
2. Pemeran Kolonel Sudirman
3. Pemeran Letkol M.Sarbini
4. Pemeran Prajurit Suryosumpeno
5. Pemeran Prajurit Sastridiharjo

Kelompok Sekutu

Anggota :

1. Pemeran Brigjend Bethel
2. Pemeran prajurit sekutu
3. Pemeran Prajurit NICA
4. Pemeran Tawanan Perang
5. Narator(membacakan Prolog)

Tentara Sekutu mendarat di Semarang pada tanggal 20 Oktober 1945. Tujuan kedatangan mereka adalah untuk mengurus tawanan perang dan melucuti tentara Jepang di Jawa Tengah. Bentrokan bersenjata mulai timbul di Magelang. Bentrokan itu mulai meluas menjadi pertempuran antara pasukan Sekutu dengan pejuang Indonesia. Penyebabnya adalah tentara Sekutu diboncengi NICA. NICA adalah singkatan dari *Netherlands Indies Civil Administration*, yaitu pemerintahan peralihan Belanda. NICA hendak membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa.

Brigjend Bethel : “Prajurit, mari kita bebaskan para tawanan Jepang yang ada di Magelang dan Ambarawa, dan beri mereka senjata supaya untuk mengatasi para pribumi ”

Prajurit NICA : “Ayo, laksanakan perintah Brigjen, kita bebaskan mereka dan kita berikan senjata bagi mereka ”

Prajurit Sekutu : “Hai tawanan, apakah kalian mau bebas?

Tawanan Perang : “Tentu saja mau”

Prajurit NICA : “Kalau begitu kalian akan kami bebaskan, namun bantu kami mengatasi gerakan perlawanan pribumi”

Tawanan Perang : “Baiklah, asalkan bisa bebas, kami bersedia membantu anda sekalian”.

(NICA dan Sekutu dibawah komando Bethel mebebaskan tawanan perang yang ada di Magelang dan Ambarawa serta mempersenjatai mereka.

Brigjend Bethel : “Hahaha, rencana kita berjalan dengan lancar, sekarang kita memiliki tentara tambahan dari para tawanan ”

Prajurit NICA : “Ide anda memang hebat, membebaskan tawanan Jepang dan mempersenjatai mereka untuk membantu menumpas pemberontakan pribumi, hebat, benar-benar hebat! ”

Brigjend Bethel : “Ya,ya,ya, tapi kita harus tetap waspada, pribumi dapat bergerak kapan saja, jangan sampai mereka mengganggu kita.”(Berjalan meninggalkan NICA) ?

Prajurit NICA : “Hai Sekutu, bagaimana keadaan sekitar markas?”

Prajurit sekutu : “Sejauh ini aman-aman saja”

Tawanan Perang : Ya, sepertinya belum ada pergerakan dari pribumi

Mengetahui NICA dan sekutu melepaskan tawanan Belanda dan mempersenjatai mereka. Letkol Sarbini, Letkol Isdiman, Suryosumpeno, dan Sastrodiharjo melakukan perlawanan terhadap sekutu

Letkol Isdiman : “Sebenarnya apa keinginan mereka, katanya hanya melucuti Jepang, kenapa mereka membebaskan tawanan dan mempersenjatainya! Belanda memang jahat!”

Suryosumpeno : “Benar, apakah mereka masih merasa kurang puas menjajah negara kita selama berabad-abad lamanya?”

Letkol Isdiman : “Ya, geram saya dengan tindakan Belanda itu, bagaimana Letkol Sarbini? Apakah kita serang saja kedudukan Belanda di Magelang?”

Letkol Sarbini : “Sepertinya tidak ada pilihan lain saudara-saudara.”

Suryosumpeno : “ Benar pak, kita serang saja mereka ”

Letkol Sarbini : Ayo saudara-saudara, jangan biarkan NICA kembali menguasai kita, mari kita bangkit dan angkat senjata.”

Para Pejuang : :(Serentak)“ Ayo usir sekutu dan NICA dari Magelang!

Melihat terjadi perlawanan dari para pejuang Indonesia, brigjen Bethel memerintahkan sekutu dan NICA mundur ke Ambarawa. Sementara itu, para pejuang terus mengejar sekutu dan NICA

Pasukan sekutu : “Pak Kita diserang!”

Brigjend Bethel : “Aku tahu, pertahankan markas!(Panik)”

Brigjen Bethel tidak mengira bahwa kedudukannya di Magelang akan mendapat perlawanan sengit dari pejuang hingga kedudukannya di Magelang tidak dapat dipertahankan lagi.

Brigjend Bethel : “Semuanya ,kita terdesak, segera mundur !”

Pasukan NICA : “kemana kita harus mundur pak? ”

Pasukan sekutu : “Ya pak, kita terdesak dari segala penjuru, bagaimana ini? ”

Brigjend Bethel : “Mundur ke arah Ambarawa, kita bertahan di sana saja, Magelang sudah tidak bisa kita pertahankan lagi! ”

Pasukan sekutu, NICA, dan tewanan perang bergerak mundur dan bertahan di Ambarawa.

Letkol Sarbini :” Kejar sekutu dan NICA, jangan biarkan mereka lolos!”

Letkol Isdiman : “ Mereka mencoba menduduki ambarawa, saya akan mencoba mengejar mereka”

Suryosumpeno : “ saya akan ikut membantumu letkol”

Sastrodiharjo : “saya juga iku pak, saya akan hadang sekutu! ”

Letkol Isdiman : “ Baiklah, ayo kita berangkat, serang sekutu!”

Letkol Isdiman dan pasukannya mengejar Sekutu ke Ambarawa, terjadilah pertempuran sengit. Para pejuang mengejar pasukan sekutu, dalam peristiwa tersebut gugurlah Letkol Isdiman. Dengan gugurnya letkol Isdiman, Kolonel Sudirman turun langsung ke pertempuran sehingga menambah semangat para pejuang.

Letkol Sarbini : ” (Menghampiri Jenazah Isdiman) Innalillahi, Isdiman, semoga engkau diterima disisi-Nya”

Sastrodiharjo : “Bagaimana ini, perang baru saja dimulai, slaah satu pimpinan kita telah gurur”

Kolonel Sudirman : “ Prajurit, gugur satu tumbuh seribu, Beliau adalah prajurit hebat, jangan sia-siakan pengorbanannya”

Letkol Sarbini : “ Benar, ayo prajurit, urus jenazah Pak Isdiman ”

Suryosumpeno : “ siap, laksanakan(membawa pergi jenazah Isdiman)”

Kolonel Sudirman : “Saya siap menjadi pemimpin menggantikan pak Isdiman, daripada kita terus menerus hanyut dalam suasana ini sementara musuh dibiarkan berlari”

Letkol Sarbini : “Benar Pak, apa yang semestinya kita lakukan?”

Kolonel Sudirman : “ Ambarawa ini banyak dikelilingi hutan-hutan, kita serang mereka, dan kepung dari segala penjuru sehingga mereka terjepit”

Letkol Sarbini : “Strategi yang hebat, semuanya, ikuti strategi pak sudirman, serang sekutu dan NICA”

Semua Pejuang : “ segera kami Laksanakan pak”

Kolonel Sudirman : “Maju terus!Kalahkan mereka!”

Pejuang Indonesia di bawah pimpinan Kolonel Sudirman berhasil memukul mundur pasukan sekutu di Ambarawa pada 15 Desember 1945. Sehingga pada tanggal tersebut diperingati sebagai hari infanteri, dan untuk mengenang jasa para pahlawan yang gugur dalam peristiwa pertempuran di Ambarawa didirikanlah monumen palagan Ambarawa.

Naskah Drama Pertemuan 3

Naskah Drama Pertemuan Ketiga

(Perundingan Renville)

Diperagakan oleh siswa yang aktif

Anggota :

1. Pemimpin Dewan Keamanan PBB
2. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Mr. Amir Syarifuddin.
3. Delegasi Belanda dipimpin oleh R. Abdul Kadir Wijoyoatmojo.
4. Delegasi Australia dipimpin oleh Richard C. Kirby.
5. Delegasi Belgia dipimpin oleh Paul van Zeeland.
6. Delegasi Amerika Serikat dipimpin oleh Frank Porter Graham.
7. Narator

Sebelum perjanjian Renville, Indonesia dan Belanda telah mengadakan Perjanjian Linggarjati yang diadakan di sebuah kota kecil sebelah selatan Cirebon. Namun, Belanda melanggar perjanjian tersebut dengan meluncurkan Agresi Militer Belanda I dan menguasai Sebagian besar wilayah Indonesia. Tanggal 1 Agustus 1947, dewan keamanan PBB memerintahkan agar pihak Indonesia dan Belanda berhenti bersengketa. Maka dibentuklah Komisi Tiga Negara (KTN) yang beranggotakan :

1. Australia yang dipilih oleh Indonesia
2. Belgia, dipilih Belanda
3. Amerika Serikat, dipilih Australia dan Belanda.

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Kami turut Prihatin dengan keadaan antara Kerajaan Belanda dan Republik Indonesia, saya meminta kedua belah pihak untuk kembali berunding dan menghentikan pertempuran yang terjadi”

Mr.Amir Syarifuddin : “Kami mau sjaa berunding, tapi Belanda tetap saja melanggar perjanjian, sebelumnya mereka telah mengajak berunding di Linggarjati, namun kenapa Belanda mengadakan Agresi Militer I?”

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Ya, Kami mengerti, bukankah lebih baik jika diadakan perundingan lagi supaya tidak ada lagi korban yang berjatuh dari kedua belah pihak?”

R.Abdul Kadir W. : “Saya mewakili pihak kerajaan Belanda, menyatakan bersedia berunding kembali”.

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Bagaimana Indonesia? Bukankah jalan damai itu lebih baik?”

Mr.Amir Syarifuddin : “Kami juga berpikir demikian, jalan perundingan itu memang lebih baik.”

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Bagus, kalau begitu, kita putuskan untuk melibatkan beberapa negara tetangga dalam perundingan kali ini.”

(Dewan keamanan PBB memprakarsai perundingan antara Indonesia dengan Belanda, maka dibentuklah Komisi Tiga Negara, Komisi Tiga Negara merupakan penengah dari perundingan yang akan dilaksanakan antara Indonesia dengan Belanda)

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Kami dari Dewan Keamanan PBB akan segera memulai perundingan antara Indonesia dengan Belanda. Indonesia, negara mana yang akan kamu pilih untuk mewakilimu dalam KTN

Mr.Amir Syarifuddin : “Kami memilih Australia sebagai mewakili negara kami dalam KTN”

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Bagaimana denganmu Belanda?”

R.Abdul Kadir W. : “Kami pilih Belgia sebagai wakil kami.”

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Baiklah, sudah diputuskan pihak Indonesia telah memilih Australia dan Belanda telah memilih Belgia, kami akan meminta mereka mengirimkan delegasi dalam perjanjian ini.”

Dewan Keamanan PBB memanggil delegasi dari negara yang ditunjuk oleh Indonesia dan Belanda

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Selamat pagi saudara-saudara, terima kasih telah bersedia datang dalam pertemuan ini (menjabat tangan delegasi Australia dan Belgia)”

Richard C.Kirby : “Baik, perkenalkan saya Richard C. Kirby, wakil dari negara Australia. ”

Paul Van Zeeland : “ Saya Paul Van Zeeland, Wakil dari Belgia.” (Semuanya saling menjabat tangan)

Pemimpin dewan Keamanan PBB : “Kami mengundang anda sekalian, dalam acara perundingan pihak Indonesia dengan Belanda, saya rasa perlu ada penengah antara Australia dengan belgia dalam perundingan ini”.

Richard C.Kirby : “Saya kira juga demikian, perlu ada penengah yang tidak memihak bangsa Indonesia atau Kerajaan Belanda supaya perundingan ini berjalan baik, apakah anda setuju Mr. Paul?”

Paul Van Zeeland : “Ya, tentunya perlu ada pihak netral yang kita pilih bersama untuk menengahi perundingan kita. ”

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Lalu, negara manakah yang akan saudara-saudara sekalian pilih ?”

Richard C. Kirby : “Bagaimana jika Amerika Serikat saja?”

Paul Van Zeeland : “Amerika? Ya,ya, saya sependapat dengan anda, kita pilih Amerika Serikat sebagai penengah.”

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Mari kita undang delegasi Amerika untuk ikut dalam pertemuan ini.”

(Dewan Kemanan PBB kemudian menghadirkan pihak Amerika, datanglah delegasi Amerika dalam pertemuan itu)

Frank Porter Graham : “Saya Frank Porter Graham dari Amerika, kami mengundang anda sekalian untuk mengadakan pertemuan ini diatas geladak kapal kami *Renville*. Apakah kalian berkenan?”

Semua Delegasi : “Setuju”.

Perundingan ini diadakan diatas kapal *Renville* sehingga dikenal dengan perjanjian *Renville*. Semua delegasi bergegas menuju ke *Renville*.

Pemimpin Dewan Keamanan PBB : “Langsung kita mulai saja perundingan ini, silahkan delegasi untuk menyampaikan pendapatnya.”

Richard C.Kirby : “Kami dari Australia menyatakan keberatan atas dilaksanakannya Agresi Militer Belanda I yang menduduki sebagian wilayah Indonesia, bukankah Indonesia telah merdeka?”

Paul Van Zeeland : “Kita tanyakan Belanda saja, apakah Indonesia benar-benar sudah merdeka? Bagaimana Mr. Abdul Kadir?”

R.Abdul Kadir W. : “Kerajaan Belanda belum mengakui kemerdekaan Indonesia.”

Mr.Amir Syarifuddin : Mengapa bisa demikian, kami telah memproklamasikan kemerdekaan kami sejak 17 Agustus 1945”

Frank Porter Graham : Sudah-sudah, bukankah kita bersama di sini untuk menghentikan pertempuran antara pihak Belanda dan Indonesia?”

Richard C.Kirby : Benar, sebaiknya kita ambil jalan tengahnya saja, bagaimana Mr. Amir?apa usulan anda?”

Mr.Amir Syarifuddin : Kami minta Belanda untuk pergi dan mengakui bahwa seluruh wilayah Indonesia telah merdeka.

R.Abdul Kadir W. : Tidak!, Belanda hanya mengakui daerah Republik Indonesia atas Jawa Tengah, Yogyakarta, sebagian kecil Jawa Barat, dan Sumatera.

Frank Porter Graham : Mr. Amir, sementara Belanda telah mau mengakui sebagian wilayah Republik Indonesia, bukankah itu lebih baik dari pada terjadi pertumpahan darah terus menerus?”

Paul Van Zeeland : Benar, sebaiknya Tentara Republik ditarik terlebih dahulu dari wilayah yang dikuasai Belanda untuk menghindari pertempuran lebih lanjut.”

Richard C. Kirby : Ya, sepertinya usulan Mr. Paul tersebut dapat diterima.”

Pemimpin dewan Keamanan PBB : Sepertinya perundingan ini sudah mendapat jawaban, kiranya hasil dari perundingan ini adalah: (dewan kemanan PBB membacakan hasil perjanjian *Renville*)

1. Belanda hanya mengakui daerah Republik Indonesia atas Jawa Tengah, Yogyakarta, sebagian kecil Jawa Barat, dan Sumatera.
2. Tentara Republik Indonesia ditarik mundur dari daerah-daerah yang telah diduduki Belanda.

Selanjutnya Belanda kembali mengingkari perundingan dengan melancarkan Agresi Militer 2 pada 19 Desember 1948 dan berhasil menduduki Ibu Kota Indonesia saat itu yaitu Yogyakarta. Setelah agresi militer II diadakan lagi beberapa perundingan, yaitu perundingan Rum-Royen dan Konfrensi Meja Bundar.

LAMPIRAN 6

SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli
Serdang T.A 2018/2019

Soal Yang Akan di Validitas !

Nama :

Kelas :

1. Peristiwa pertempuran besar-besaran di surabaya terjadi pada tanggal...
 - a. 11 Januari 1946
 - b. 10 Agustus 1946
 - c. 10 November 1945
 - d. 13 Maret 1948
2. Dalam pertempuran surabaya, salah seorang komandan sekutu tewas dalam pertempuran, komandan sekutu tersebut bernama...
 - a. T.E.D Kelly
 - b. Morgan
 - c. Warteling
 - d. A.W.S Mallaby
3. Gambar dibawah ini adalah pemimpin Arek-Arek surabaya yang berjuang melawan penduduk sekutu, dan beliau adalah...



- a. Bung Karno
 - b. Bung Tomo
 - c. Bung Dirman
 - d. Sudiro Husodo
4. TKR dalam berjuang melawan sekutu dan NICA dalam memperoleh senjata dilakukan dengan cara...
 - a. Merampas dari Jepang
 - b. Membelinya dari Australia
 - c. Balas jasa dengan India
 - d. Tukar tambah
5. Peristiwa pertempuran Surabaya berawal dari insiden perobekan bendera Belanda yang terjadi di atap bangunan yang bernama...
 - a. Gedung Sate

- b. Hotel Yamato
 - c. Tugu muda
 - d. Monas
6. Tewasnya Mallaby dalam suatu insiden diatas Jembatan Merah menyebabkan pemimpin sekutu mengeluarkan...
- a. Perdamaian
 - b. Perundingan
 - c. Larangan
 - d. Ultimatum
7. Jika para pejuang melawan penjajah dengan perjuangan fisik, soekarno tidak demikian, jalan yang beliau tempuh dalam melawan penjajah adalah dengan cara diplomasi atau...
- a. Perundingan
 - b. Mengajak bertempur
 - c. Peperangan
 - d. Persatuan
8. Sekutu yang menyerang surabaya merupakan gabungan dari beberapa pasukan berikut ini, kecuali...
- a. Inggris
 - b. NICA
 - c. Nippon
 - d. Gurkha
9. Awal mula sekutu datang ke indonesia dengan tujuan...
- a. Mengawasi kemerdekaan
 - b. Membebaskan tawanan jepang
 - c. Menangkap proklamator
 - d. Membunuh pejuang
10. Taktik atau Strategi yang sering digunakan para pejuang republik Indonesia kemerdekaan dalam melawan penjajah adalah...
- a. Asimetrik
 - b. Serangan putputan
 - c. Adu domba (Devide et Impera)
 - d. Gerilya
11. Setiap tanggal 10 november diperingati....sebagai guna mengingat perjuangan para pahlawan bangsa ini.
- a. Hari Kebangkitan Nasional
 - b. Hari Infanteri
 - c. Hari perjuangan surabaya
 - d. Hari pahlawan
12. Kemerdekaan adalah hak dari segala bangsa, maka dari itu, untuk menghargai jasa para pejuang dan pahlawan yang telah rela berkorban nyawa dan harta, semestinya kita mengisi kemerdekaan ini dengan...

- a. Membangun bangsa
 - b. Memamerkannya kepada luar negeri
 - c. Bersenang-senang
 - d. Menggunakan sumber daya sebanyak-banyaknya
13. Siswa yang baik akan menunjukkan rasa menghargai perjuangan pahlawan dengan cara...
- a. Belajar dengan giat demi kemajuan negara
 - b. Tawuran
 - c. Menyayangi barang pribadi
 - d. Banyak berkunjung ke makam pahlawan



14. Gambar disamping merupakan tokoh pejuang yang berhasil mengusir Sekutu dan NICA dari Ambarawa, siapakah beliau...
- a. Soekarno
 - b. Soeharto
 - c. Sudirman
 - d. Isdirman
15. Dalam pertempuran Ambarawa gugur seorang pejuang dari pihak Indonesia yang bernama...
- a. Kolonel Sudirman
 - b. Letnal kolonel Isdiman
 - c. Mallaby
 - d. Sarbini
16. Tujuan awal sekutu mendarat di Ambarawa dan Magelang adalah...
- a. Menjajah kembali
 - b. Mencari pimpinan perjuangan
 - c. Membuat kekacauan
 - d. Melucuti senjata Jepang
17. Pertempuran antara pejuang dengan sekutu di Ambarawa akhirnya dimenangkan oleh pihak Indonesia dibawah pimpinan...
- a. Kolonel Tukiman
 - b. Muhammad Toha
 - c. Kolonel Sudirman
 - d. Amir Syaifullah
18. Untuk mengenang pertempuran Ambarawa didirikanlah monumen yang bernama...
- a. Monumen Nasional Ambarawa
 - b. Ambarawa kembali

- c. Palagan Ambarawa
 - d. Tugu Pahlawan
19. Setiap Tanggal 15 Desember diperingati sebagai... gune memperingati peristiwa perjuangan di Ambarawa.
- a. Hari jadi Kota Ambarawa
 - b. Hari infanteri
 - c. Hari pahlawan
 - d. Hari kemenangan Ambarawa
20. Siswa yang meneladani sifat para pahlawan, di sekolah ia akan senantiasa...
- a. Patuh pada peraturan
 - b. Memusuhi teman yang nakal
 - c. Bergaul dengan teman yang disukai saja
 - d. Belajar jika perlu
21. KTN atau Komisi Tiga Negara merupakan gabungan dari tiga negara berikut...
- a. Belgia, Australia, dan Amerika Serikat
 - b. Indonesia, Jepang, dan Belanda
 - c. Indonesia, Belanda, dan Jerman
 - d. Malaysia, Singapore, dan Brunei
22. Perundingan yang dilaksanakan oleh KTN diadakan diatas geladak kapal perang milik Amerika sehingga dinamakan Perjanjian...
- a. Linggarjati
 - b. Renville
 - c. Kerjasama
 - d. Kedaulatan
23. Komisi Tiga Negara dibentuk untuk mengatasi perjanjian yang gagal dilaksanakan sebelumnya, apa nama perjanjian tersebut...
- a. Perjanjian Jakarta
 - b. Perjanjian Perdamaian
 - c. Perjanjian Kedaulatan
 - d. Perjanjian Linggarjati
24. Delegasi Indonesia menunjuk Negara... mewakili Indonesia dalam KTN.
- a. Korea
 - b. Belanda
 - c. Australia
 - d. Jepang

25. Sedangkan Belanda menunjuk negara... sebagai Wakilnya di KTN.

- a. Belgia
- b. Jepang
- c. Cina
- d. Singapore

26. Selain perundingan Renville, antara Indonesia dengan Belanda diadakan beberapa perjanjian sebagaimana berikut:

- 1) Perjanjian Linggarjati
- 2) Perundingan Roem-Royen
- 3) Konferensi Jenewa
- 4) Konferensi Meja Bundar

Dari beberapa perjanjian diplomatik diatas, tentukan mana yang bukan merupakan perjanjian antara Indonesia dan Belanda pada awal kemerdekaan...

- a. 1)
- b. 4)
- c. 3)
- d. 2)

27. Hasil dari perundingan Renville sangat merugikan Indonesia karena....

- a. Wilayah Indonesia semakin sempit
- b. Melibatkan Amerika dalam perundingannya
- c. Belanda pergi dari Indonesia
- d. Australia Ikut Campur

28. Beliau adalah seorang diplomator ulung, beliau lebih senang berjuang dengan cara berunding dari pada bertempur secara fisik, beliau juga merupakan wakil presiden Indonesia pertama kali, beliau yang dimaksud ditunjuk pada gambar...





c.



d.

29. Sekarang Indonesia telah merdeka, apabila ada orang Belanda atau Jepang datang kemari berkunjung maka sikap kita sebaiknya...

- a. Mengusirnya
- b. Menerima dengan marah
- c. Membiarkan saja
- d. Menerima dengan ramah

30. Siswa yang menghargai jasa pahlawan jika melihat temannya kesusahan seperti jatuh dari sepeda, maka ia akan...

- a. Menertawakannya
- b. Membiarkannya
- c. Menolongnya
- d. Merasa Iba

Kunci Jawaban :

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. C | 11. D | 21. A |
| 2. D | 12. A | 22. B |
| 3. B | 13. A | 23. D |
| 4. A | 14. C | 24. C |
| 5. B | 15. B | 25. A |
| 6. D | 16. D | 26. C |
| 7. A | 17. C | 27. A |
| 8. C | 18. C | 28. B |
| 9. B | 19. B | 29. D |
| 10. D | 20. A | 30. C |

Lampiran 7

Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Contoh Pengerjaan 1

$$\sum X = 17 \qquad \sum Y^2 = 9780$$

$$\sum X^2 = 289 \qquad \sum XY = 310$$

$$\sum Y = 558 \qquad N = 34$$

Maka diperoleh :

$$r_{xr} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

$$r_{xr} = \frac{34 (310) - 17 \cdot 558}{\sqrt{(34)(289) - 17^2} \sqrt{34(9780) - 558^2}}$$

$$= \frac{10540 - 9486}{\sqrt{578 - 289} \sqrt{332520 - 311364}}$$

$$= \frac{1054}{\sqrt{289 - 21156}}$$

$$= \frac{1054}{\sqrt{6114084}}$$

$$= \frac{1054}{2472,667}$$

$$= 0,42626$$

Contoh Pengerjaan 2

$$\sum X = 21 \qquad \sum Y^2 = 9780$$

$$\sum X^2 = 441 \qquad \sum XY = 370$$

$$\sum Y = 558 \qquad N = 34$$

Maka diperoleh :

$$r_{xr} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

$$r_{xr} = \frac{34 (370) - (21)(558)}{\sqrt{(34)(441) - (21)^2} \sqrt{34(9780) - (558)^2}}$$

$$= \frac{12580 - 11718}{\sqrt{714 - 441} \sqrt{332520 - 311364}}$$

$$= \frac{862}{\sqrt{273} \sqrt{21156}}$$

$$= \frac{862}{\sqrt{5775588}}$$

$$= \frac{862}{2403,245}$$

$$= 0,35868$$

Lampiran 8

Tes Uji Reliabilitas Tes

$$n = 34$$

$$\sum pq = 7,238$$

$$S^2 = 4451,449$$

$$S^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$S^2 = 9780 - \frac{(558)^2}{\frac{34}{34}} = 4451,449$$

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \cdot \frac{S^2 - pq}{S^2}$$

$$r_{11} = \frac{34}{34-1} \cdot \frac{4451,449 - 7,238}{4451,449}$$

$$r_{11} = \frac{34}{33} \cdot \frac{4444,211}{4451,449}$$

$$r_{11} = 1,030 \cdot 0,998$$

$$r_{11} = 1,027$$

Lampiran 9

Indeks Kesukaran Tes

1. Contoh Pengerjaan Manual 1

$$P = \frac{B}{Js}$$

$$P = \frac{17}{34} = 0,5$$

2. Contoh Pengerjaan Manual 2

$$P = \frac{B}{Js}$$

$$P = \frac{21}{34} = 0,62$$

Lampiran 10

Perhitungan Indeks Daya Pembeda

Untuk mengetahui indeks soal nomor 1 dan 2 sebagai berikut:

1. Contoh :

$$J = 34$$

$$BA = 12$$

$$JA = 17$$

$$BB = 6$$

$$JB = 17$$

$$PA = \frac{12}{17} = 0,70$$

$$PB = \frac{6}{17} = 0,35$$

$$\begin{aligned} D &= PA - PB \\ &= 0,70 - 0,35 \\ &= 0,35 \end{aligned}$$

2. Contoh :

$$J = 34$$

$$BA = 16$$

$$JA = 17$$

$$BB = 7$$

$$JB = 17$$

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

$$PA = \frac{16}{17} = 0,94$$

$$PB = \frac{7}{17} = 0,4$$

$$\begin{aligned} D &= PA - PB \\ &= 0,94 - 0,4 \\ &= 0,5 \end{aligned}$$

Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ismail, M.Si

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model *Role Playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019** yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Muhammad Husni

NIM : 36153091

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 20 Februari 2019

Ismail, M.Si

Kartu Telaah Butir Tes Pilihan Ganda

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Sasaran Program : Siswa SD Negeri 106158 Pematang Johar
 Peneliti : Muhammad Husni
 NIM : 36153091
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Ismail, M.Si
 Jabatan : Dosen

Bidang penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	C T	KT	T T
Materi	1. Soal sesuai indicator 2. Pengecoh sudah berfungsi 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat				
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas. 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatife. 3. Pilihan jawaban homogen dan logis. 4. Panjang pendek relatif sama. 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi “semua jawaban diatas salah”				
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif. 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.				

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Medan, 20 Februari 2019

Ismail, M.Si

Penilaian Ahli

Judul Skripsi : **“Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019”**

Oleh : Muhammad Husni

NO	Aspek	Penilaian			
		T	C T	KT	T T
1	Petunjuk pengisian istrument				
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa disempurnakan				
3	Kesesuaian soal dan usia anak				
4	Kesesuaian defenisi operasional dan grand teori				

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan : Instrumet ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 20 Februari 2019

Ismail, M.Si

Lampiran 11

Soal Pretes dan Pos Test

SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019

Jawablah Soal Pilihan Ganda dibawah ini dengan baik dan benar dengan cara menyilang (X) salah satu huruf a,b,c, dan d, , sebelum mengerjakan alangkah baiknya berdo'a dahulu menurut kepercayaan masing-masing !

Nama :

Kelas :

Selamat Mengerjakan !

1. Peristiwa pertempuran besar-besaran di surabaya terjadi pada tanggal...
 - e. 11 Januari 1946
 - f. 10 Agustus 1946
 - g. 10 November 1945
 - h. 13 Maret 1948
2. Dalam pertempuran surabaya, salah seorang komandan sekutu tewas dalam pertempuran, komandan sekutu tersebut bernama...
 - e. T.E.D Kelly
 - f. Morgan
 - g. Warteling
 - h. A.W.S Mallaby
3. Peristiwa pertempuran Surabaya berawal dari insiden perobekan bendera Belanda yang terjadi di atap bangunan yang bernama...
 - e. Gedung Sate
 - f. Hotel Yamato
 - g. Tugu muda
 - h. Monas
4. Tewasnya Mallaby dalam suatu insiden diatas Jembatan Merah menyebabkan pemimpin sekutu mengeluarkan...
 - e. Perdamaian
 - f. Perundingan
 - g. Larangan
 - h. Ultimatum
5. Jika para pejuang melawan penjajah dengan perjuangan fisik, soekarno tidak demikian, jalan yang beliau tempuh dalam melawan penjajah adalah dengan cara diplomasi atau...
 - e. Perundingan
 - f. Mengajak bertempur

- g. Peperangan
 - h. Persatuan
6. Sekutu yang menyerang surabaya merupakan gabungan dari beberapa pasukan berikut ini, kecuali...
- e. Inggris
 - f. NICA
 - g. Nippon
 - h. Gurkha
7. Awal mula sekutu datang ke indonesia dengan tujuan...
- e. Mengawasi kemerdekaan
 - f. Membebaskan tawanan jepang
 - g. Menangkap proklamator
 - h. Membunuh pejuang
8. Taktik atau Strategi yang sering digunakan para pejuang republik Indonesia kemerdekaan dalam melawan penjajah adalah...
- e. Asimetrik
 - f. Serangan putputan
 - g. Adu domba (Devide et Impera)
 - h. Gerilya
9. Setiap tanggal 10 November diperingati....sebagai guna mengingat perjuangan para pahlawan bangsa ini.
- e. Hari Kebangkitan Nasional
 - f. Hari Infanteri
 - g. Hari perjuangan surabaya
 - h. Hari pahlawan
10. Siswa yang baik akan menunjukkan rasa menghargai perjuangan pahlawan dengan cara...
- e. Belajar dengan giat demi kemajuan negara
 - f. Tawuran
 - g. Menyayangi barang pribadi
 - h. Banyak berkunjung ke makam pahlawan
11. Tujuan awal sekutu mendarat di Ambarawa dan Magelang adalah...
- e. Menjajah kembali
 - f. Mencari pimpinan perjuangan
 - g. Membuat kekacauan
 - h. Melucuti senjata jepang
12. Pertempuran antara pejuang dengan sekutu di Ambarawa akhirnya dimenangkan oleh pihak Indonesia dibawah pimpinan...
- e. Kolonel Tukiman
 - f. Muhammad Toha
 - g. Kolonel Sudirman

h. Amir Syaifullah

13. Untuk mengenang pertempuran Ambarawa didirikanlah monumen yang bernama...

- e. Monumen Nasional Ambarawa
- f. Ambarawa kembali
- g. Palagan Ambarawa
- h. Tugu Pahlawan

14. Siswa yang meneladani sifat para pahlawan, di sekolah ia akan senantiasa...

- e. Patuh pada peraturan
- f. Memusuhi teman yang nakal
- g. Bergaul dengan teman yang disukai saja
- h. Belajar jika perlu

15. KTN atau Komisi Tiga Negara merupakan gabungan dari tiga negara berikut...

- e. Belgia, Australia, dan Amerika Serikat
- f. Indonesia, Jepang, dan Belanda
- g. Indonesia, Belanda, dan Jerman
- h. Malaysia, Singapore, dan Brunei

16. Perundingan yang dilaksanakan oleh KTN diadakan diatas geladak kapal perang milik Amerika sehingga dinamakan Perjanjian...

- e. Linggarjati
- f. Renville
- g. Kerjasama
- h. Kedaulatan

17. Komisi Tiga Negara dibentuk untuk mengatasi perjanjian yang gagal dilaksanakan sebelumnya, apa nama perjanjian tersebut...

- e. Perjanjian Jakarta
- f. Perjanjian Perdamaian
- g. Perjanjian Kedaulatan
- h. Perjanjian Linggarjati

18. Sedangkan belanda menunjuk negara... sebagai Wakilnya di KTN.

- e. Belgia
- f. Jepang

- g. Cina
 - h. Singapore
19. Selain perundingan Renville, antara Indonesi dengan Belanda diadakan beberapa perjanjian sebagaimana berikut:
- 5) Perjanjian Linggarjati
 - 6) Perundingan Roem-Royen
 - 7) Konferensi Jenewa
 - 8) Konferensi Meja Bundar
- Dari beberapa perjanjian diplomatik diatas, tentukan mana yang bukan merupakan perjanjian antara Indonesia dan Belanda pada masal awal kemerdekaan...
- e. 1)
 - f. 4)
 - g. 3)
 - h. 2)
20. Sekarang Indonesia telah merdeka, apabila ada orang Belanda atau Jepang datang kemari berkunjung maka sikap kita sebaiknya...
- e. Mengusirnya
 - f. Menerima dengan marah
 - g. Membiarkan saja
 - h. Menerima dengan ramah

Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. D |
| 2. D | 12. C |
| 3. B | 13. C |
| 4. D | 14. A |
| 5. A | 15. A |
| 6. D | 16. B |
| 7. B | 17. D |
| 8. D | 18. A |
| 9. D | 19. C |
| 10. A | 20. D |

LAMPIRAN 12

UJI NORMALITAS KELAS EKPERIMEN PRE-TES							
N0	Nilai	f	fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	10	1	1	-0.125	0.450261775	0.029412	0.42085001
2	20	3	4	-0.08	0.468118628	0.117647	0.350471569
3	25	2	6	-0.058	0.476874314	0.176471	0.300403726
4	30	3	9	-0.036	0.485641179	0.264706	0.220935297
5	35	3	12	-0.014	0.494414991	0.352941	0.141473814
6	40	11	23	0.008	0.503191504	0.676471	-0.173279084
7	45	4	27	0.14	0.555670005	0.794118	-0.238447642
8	50	5	32	0.029	0.511567705	0.941176	-0.429608766
9	55	1	33	0.074	0.529494807	0.970588	-0.441093428
10	60	1	34	0.096	0.538239714	1	-0.461760286
Jumlah	370			L Hitung			0,421
Rata-rata	38.23			L Tabel			0,886
Standar Deviasi	15.04			Lhitung < Ltabel, maka berdistribusi Normal			
Varians	226.488						

UJI NORMALITAS KELAS EKPERIMEN POST-TES							
N0	Nilai	f	fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	65	2	2	-0.041	0.483647948	0.05882353	0.4248244
2	70	3	5	-0.031	0.48763477	0.14705882	0.34057595
3	75	1	6	-0.02	0.492021686	0.17647059	0.3155511
4	80	4	10	-0.011	0.495611723	0.29411765	0.20149408
5	85	9	19	-0.001	0.499601058	0.55882353	-0.05922247
6	90	6	25	0.009	0.503590432	0.73529412	-0.23170369
7	95	8	33	0.019	0.507579447	0.97058824	-0.46300879
8	100	1	34	0.029	0.511567705	1	-0.4884323
Jumlah	660			L Hitung			0.424
Rata-rata	85.29			L Tabel			0.886
Standar Deviasi	22.36			Lhitung < Ltabel, maka berdistribusi Normal			
Varians	500.286						

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL PRE-TES							
N0	Nilai	f	fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	20	2	2	-0,079	0.468516312	0.05882353	0.4096928
2	25	1	3	-0,058	0.476874314	0.08823529	0.38863902
3	30	7	10	-0,036	0.485641179	0.29411765	0.19152353
4	35	1	11	-0,014	0.494414991	0.32352941	0.17088558
5	40	12	23	0,006	0.502393639	0.67647059	-0.17407695
6	45	5	28	0,028	0.511168924	0.82352941	-0.31236049
7	50	5	33	0,050	0.519938806	0.97058824	-0.45064943
8	65	1	34	0,113	0.544984722	1	-0.45501528
Jumlah	310			L Hitung			0.409
Rata-rata	38.52			L Tabel			0.886
Standar Deviasi	15.32			Lhitung < Ltabel, maka berdistribusi Normal			
Varians	234.813						

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL POST-TES							
N0	Nilai	f	fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	50	1	1	-0.058	0.476874314	0.02941176	0.4474625
2	60	1	2	-0.036	0.485641179	0.05882353	0.42681765
3	65	2	4	-0.024	0.490426304	0.11764706	0.37277925
4	70	6	10	-0.013	0.494813896	0.29411765	0.20069625
5	75	11	21	-0.002	0.499202116	0.61764706	-0.11844494
6	80	5	26	0.001	0.500398942	0.76470588	-0.26430694
7	85	5	31	0.02	0.507978314	0.91176471	-0.40378639
8	90	2	33	0.031	0.51236523	0.97058824	-0.45822301
9	95	1	34	0.042	0.516750651	1	-0.48324935
Jumlah	670			L Hitung			0.447
Rata-rata	76.02			L Tabel			0.886
Standar Deviasi	21.12			Lhitung < Ltabel, maka berdistribusi Normal			
Varians	446.38						

RANGKUMAN HASIL UJI NORMALITAS DATA				
Data	Kelas	L-hitung	L-tabel	Kesimpulan
Pretes	Eksperimen	0.421	0,886	Berdistribusi normal
Pretes	Kontrol	0.409	0,886	Berdistribusi normal
Postes	Eksperimen	0.424	0,886	Berdistribusi normal
Postes	Kontrol	0.447	0,886	Berdistribusi normal

LAMPIRAN

13

LAMPIRAN 14

UJI HIPOTESIS HASIL TES BELAJAR SISWA

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t satu pihak, dengan hipotesis statistik:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Berdasarkan perhitungan tes hasil belajar siswa (Pos-tes), diperoleh data sebagai berikut:

Kelas	Rata – rata	Varians	Jumlah Siswa (n)
Ekperimen	85,29	500,286	34
Kontrol	76,02	446,380	34

Dimana:

$$S^2 = \frac{(n_1-1) S_1^2 + ((n_2-1) S_2^2)}{(n_1+n_2-2)}$$

$$S^2 = \frac{34 - 1 \quad 500,286 + 34 - 1 \quad (446,380)}{34 + 34 - 2}$$

$$S^2 = \frac{16.509,483 + 14.730,54}{66} = 473,333$$

$$S = \sqrt{473,333}$$

$$S = 21,756$$

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{85,29 - 76,02}{21,756 \sqrt{\frac{1}{34} + \frac{1}{34}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9,27}{21,756 \sqrt{0,006}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9,27}{21,756 \cdot 0,245}$$

$$t_{hitung} = 1,739$$

Kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai tabel distribusi t pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, yaitu $t_{tabel} = 1,690$. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} 1,739 > t_{tabel} 1,690$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan Model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Konvensional.

Lampiran 15

Nilai siswa Kelas Eksperimen (V-A)

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Nilai Pretest</i>	<i>Nilai Post-test</i>
1	Syahrul Ramadhan	40	85
2	Andi Syahputra	40	80
3	Zaki Remadani	20	90
4	Agung Marsanda	40	95
5	Ahmad Al-Fachri	40	90
6	Aldi Pratama	40	90
7	Andri salwa Julian	35	85
8	Ardian Yusuf	10	75
9	Ardina Agisti	50	65
10	Artika Febriyanti	40	85
11	Asti Zulia Zanri	45	65
12	Aufa Nazwa	40	80
13	Balqis Divandra Aquenny	50	90
14	Bunga Amelia	55	95
15	Cesyah Novi Dwiyanti	60	100
16	Cut Sasa Aidya Visi	40	85
17	Dandi Ardia	40	85
18	Dian Utama	30	90
19	Dwi Mifathul Aulya	35	70
20	Fadillah Wardhani	40	95
21	Fahry Ramadhani	45	95
22	Farel Adrian	50	95
23	Farel Ariyoga	45	90
24	Fitria Ningsih Oktavian	35	70
25	Gilang Agara	25	95
26	Haikal Najwan	20	85
27	Keke Nola Capah	40	95
28	Kheiszya Varandhita	30	95
29	M Abdillah	25	70
30	Muhammad Rafi	50	80
31	Marsha Alike	50	85
32	Muhammad Affiq Asrofee	45	85
33	Dian Lestary	30	80
34	Zaskia Aulia	20	85
n= 34	Jumlah	1.300 / 34	2.900 / 34
	X (Rata-Rata)	38,23	85, 29

Lampiran Nilai siswa Kelas Kontrol (V-B)

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Nilai Pretest</i>	<i>Nilai Post-test</i>
1	Eka Juwita Hia	40	80
2	Ardiansyah	30	70
3	Arsika	20	65
4	Muhammad Riski	30	80
5	Christian Partogi	40	75
6	Moreno Aditya Tarigan	40	85
7	Muhammad Aldi	40	85
8	Muhammad Dimas Syafi'i	40	80
9	M. Hafiz Lubis	30	70
10	Muhammad Raihan	40	70
11	Nabila Anggreini	45	75
12	Nabila kheisya Aulia	50	75
13	Nanda Sari	40	75
14	Nanda Nababil	35	60
15	Naysila Andra	40	50
16	Nurhamidah Harahap	40	90
17	Nurul Haqiqi	50	65
18	Putri Ramadhani	65	95
19	Raditya Ginting	50	85
20	Raihan Rasyid	45	80
21	Rama Afandy	45	70
22	Rasya Dwi Ramadhan	30	75
23	Rezky Wulan Sari	20	90
24	Riski Ramadhani	40	75
25	Rizki Iqbalitabilah	50	75
26	Rizky Tri Ananda	25	75
27	Salsabila Utami	30	75
28	Sindi Novita Sari	45	75
29	Sahrazad	40	85
30	Vanessa	30	70
31	Vaninna	40	70
32	Vera Artha Mevia	50	80
33	Wahyuni Yuniar	45	85
34	Yohana Raysha Bangun	30	75
n= 34	Jumlah	1.310 / 34	2.585 / 34
	X (Rata-Rata)	38,52	76,02

LAMPIRAN 16

Titik Persentase distribusi t (df = 1 – 40) Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.000 00	3.0776 8	6.3137 5	12.706 20	31.82 052	63.65 674	318.3088 4
2	0.816 50	1.8856 2	2.9199 9	4.3026 5	6.964 56	9.924 84	22.32712
3	0.764 89	1.6377 4	2.3533 6	3.1824 5	4.540 70	5.840 91	10.21453
4	0.740 70	1.5332 1	2.1318 5	2.7764 5	3.746 95	4.604 09	7.17318
5	0.726 69	1.4758 8	2.0150 5	2.5705 8	3.364 93	4.032 14	5.89343
6	0.717 56	1.4397 6	1.9431 8	2.4469 1	3.142 67	3.707 43	5.20763
7	0.711 14	1.4149 2	1.8945 8	2.3646 2	2.997 95	3.499 48	4.78529
8	0.706 39	1.3968 2	1.8595 5	2.3060 0	2.896 46	3.355 39	4.50079
9	0.702 72	1.3830 3	1.8331 1	2.2621 6	2.821 44	3.249 84	4.29681
10	0.699 81	1.3721 8	1.8124 6	2.2281 4	2.763 77	3.169 27	4.14370
11	0.697 45	1.3634 3	1.7958 8	2.2009 9	2.718 08	3.105 81	4.02470
12	0.695 48	1.3562 2	1.7822 9	2.1788 1	2.681 00	3.054 54	3.92963
13	0.693 83	1.3501 7	1.7709 3	2.1603 7	2.650 31	3.012 28	3.85198
14	0.692 42	1.3450 3	1.7613 1	2.1447 9	2.624 49	2.976 84	3.78739
15	0.691 20	1.3406 1	1.7530 5	2.1314 5	2.602 48	2.946 71	3.73283
16	0.690 13	1.3367 6	1.7458 8	2.1199 1	2.583 49	2.920 78	3.68615
17	0.689 20	1.3333 8	1.7396 1	2.1098 2	2.566 93	2.898 23	3.64577
18	0.688 36	1.3303 9	1.7340 6	2.1009 2	2.552 38	2.878 44	3.61048
19	0.687 62	1.3277 3	1.7291 3	2.0930 2	2.539 48	2.860 93	3.57940
20	0.686	1.3253	1.7247	2.0859	2.527	2.845	3.55181

	95	4	2	6	98	34	
21	0.686 35	1.3231 9	1.7207 4	2.0796 1	2.517 65	2.831 36	3.52715
22	0.685 81	1.3212 4	1.7171 4	2.0738 7	2.508 32	2.818 76	3.50499
23	0.685 31	1.3194 6	1.7138 7	2.0686 6	2.499 87	2.807 34	3.48496
24	0.684 85	1.3178 4	1.7108 8	2.0639 0	2.492 16	2.796 94	3.46678
25	0.684 43	1.3163 5	1.7081 4	2.0595 4	2.485 11	2.787 44	3.45019
26	0.684 04	1.3149 7	1.7056 2	2.0555 3	2.478 63	2.778 71	3.43500
27	0.683 68	1.3137 0	1.7032 9	2.0518 3	2.472 66	2.770 68	3.42103
28	0.683 35	1.3125 3	1.7011 3	2.0484 1	2.467 14	2.763 26	3.40816
29	0.683 04	1.3114 3	1.6991 3	2.0452 3	2.462 02	2.756 39	3.39624
30	0.682 76	1.3104 2	1.6972 6	2.0422 7	2.457 26	2.750 00	3.38518
31	0.682 49	1.3094 6	1.6955 2	2.0395 1	2.452 82	2.744 04	3.37490
32	0.682 23	1.3085 7	1.6938 9	2.0369 3	2.448 68	2.738 48	3.36531
33	0.682 00	1.3077 4	1.6923 6	2.0345 2	2.444 79	2.733 28	3.35634
34	0.681 77	1.3069 5	1.6909 2	2.0322 4	2.441 15	2.728 39	3.34793
35	0.681 56	1.3062 1	1.6895 7	2.0301 1	2.437 72	2.723 81	3.34005
36	0.681 37	1.3055 1	1.6883 0	2.0280 9	2.434 49	2.719 48	3.33262
37	0.681 18	1.3048 5	1.6870 9	2.0261 9	2.431 45	2.715 41	3.32563
38	0.681 00	1.3042 3	1.6859 5	2.0243 9	2.428 57	2.711 56	3.31903
39	0.680 83	1.3036 4	1.6848 8	2.0226 9	2.425 84	2.707 91	3.31279
40	0.680 67	1.3030 8	1.6838 5	2.0210 8	2.423 26	2.704 46	3.30688

T Tabel : ada 7 Taraf dari 0,25- 0,001

Hitungan dari atas ke bawah df 1-40 merupakan Keterangan Sampel dari penelitian , n= 34 maka T tabel nya yaitu 1.690 dengan Taraf 0,05

DOKUMENTASI

1. Kelas Eksperimen



Pembagian Soal Pretest



Pelaksanaan Pretest



Guru Mengawasi Proses Pretest



Penjelasan Materi Pertemuan I



Siswa Aktif mendaftar untuk berperan



Proses penataan kelas/ Panggung



Latihan Pemeranan



Siswa yang berperan Pertemuan I



Proses perobekan Bendera



Arek 1-2 berhasil mengibarkan Bendera



Bebasnya Kol.Huyler



Kesepakatan Soekarno dan P. Sekutu



Tewasnya Brigjend Mallaby



Perbincangan Bung Tomo dan Arek"



Merdeka (Ending Pertemuan I)



Diskusi Materi Drama yang dimainkan



Kelompok yang Presentasi



Siswa Aktif Berperan Pertemuan II



Latihan Drama Pertemuan II



Pemeran Drama Pertemuan II



Diskusi Bethel dan Prajurit NICA



Diskusi Pembebasan Tawanan Perang



Diskusi Penyerangan Sekutu



Pertempuran Antara Sekutu dan Pejuang



Tewasnya Letkol Isdiman



Kolonel Sudirman Memimpin Ambarawa



Pemeran Palagan Ambarawa Per.II



Pembelajaran Pert. III Usaha Diplomasi



Proses Penjelasan Materi pert.III



Proses Latihan siswa yang berperan



Proses Rapat Delegasi



Tugas Kelompok Pengamat



Pembagian Soal Post Test



Proses Pengerjaan Post Test



Foto Bersama Guru kelas 5-A (Kelas Eksperimen)

2. Kelas Kontrol



Pengerjaan Pretest



Proses Pengawasan Pretest



Pembelajaran I Pertempuran

10 November 1945



Proses Pembelajaran



Diskusi Materi



Salah satu siswa membacakan Diskusi



Penulisan Materi



Proses Pembelajaran Pertemuan II



Mencatat Materi Yang diberikan Guru



Penjelasan Materi Oleh guru



Proses Penjelasan Materi Pert. III



Pembagian Soal Post Tes



Proses Pengerjaan Post test



Wali Kelas 5-B (Kontrol)

3. Foto bersama Kepsek dan Guru kelas V



Foto Bersama

Kepala Sekolah SD Negeri 106158 Pematang Johar



Wali kelas 5-A (Eksperimen)



Wali kelas 5-B (Kontrol)

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di Kelas

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kardik, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas V-A

Benar Mahasiswa yang ada dibawah ini :

Nama : Muhammad Husni

Nim : 36.15.3.091

Jurusan/ Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah melakukan penelitian sesuai dengan prosedur/ Langkah-langkah, waktu, dan Jadwal yang ada pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sesuai dengan pembelajaran yang ada disekolah SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pematang Johar, Maret 2019

Mengetahui

Guru Kelas

Kepala SD Negeri 106158 Pematang Johar

Tutiani, S.Pd, M.Psi

NIP. 197008281993052006

Kardik, S.Pd

NIP. 196210121985041010

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di Kelas

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jannur Hafazah, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas V-B

Benar Mahasiswa yang ada dibawah ini :

Nama : Muhammad Husni

Nim : 36.15.3.091

Jurusan/ Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah melakukan penelitian sesuai dengan prosedur/ Langkah-langkah, waktu, dan Jadwal yang ada pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sesuai dengan pembelajaran yang ada disekolah SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pematang Johar, Maret 2019

Mengetahui

Guru Kelas

Kepala SD Negeri 106158 Pematang Johar

Tutiani, S.Pd, M.Psi

NIP. 197008281993052006

Jannur Hafazah, S.Pd

NIP.